PC-98シリーズ DOS/V Macintosh FM TOWNS
SOFT BANK
1994年11月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第1号通巻1号

パーソナルコンピュータ
ゲームマガジン ゲームブラスト

GAME BLAST

1994
創刊号
特別定価
530YEN

[特集1]
パソコンゲームユーザーだけに贈る
マルチメディア実地検証

[特集2]
IBM PC用ジョイスティックを
PC-98シリーズで使い倒す!

海外ロケ話題作! ブルー・シカゴ・ブルース
特報! ブランディッシュ3
RPG復活宣言! ルナティックドーンII

新作ゲームレビュー
PC-9821
シャドウキャスター
メガトンアームズ
PC-98シリーズ
ウィザードリィ
クルセイダーズ・オブ・ザ・ダークサヴァント
源平合戦
Progenitor
Windows
MYST
スペースシップ・ワーロック
DOS/V
MAD DOGII
Macintosh
サムライメックII・天
他26本

初心者のための定番ゲーム講座/Hソフトの選び方
原始人のソフトハウス訪問/創刊記念特大プレゼント 他

創刊記念特別付録
PC-9821専用
3.5インチ体験版ディスク
プレイデモ

3Dロボット格闘ゲーム
メガトンアームズ

C 1991 by Reactor Inc. "Spaceship Warlock" is a trademark of Reactor Inc. All rights reserved.

GAME BLAST 1994年11月1日発行(毎月1回1日発行) 特別定価530円(本体価格515円)

マルチメディアのNEC

NEC

さすが速い、さすが快適。
NECのCD-ROMユニット。

NEW 4倍速

時代に先駆けたクラス最高レベルの4倍速ユニット。
しかもお求めやすい、お手頃価格。

◎アクセスタイム：平均180ms(1/3ストローク)
◎防塵機構、自動レンズクリーニング機構の採用で高信頼性を実現
◎フォトCDマルチセッション対応 ※1
◎「98CD-ROMコレクション㊾クーポン」添付 ※2

マルチスピンCD-ROMユニット(外付用)

PC-CD180

標準価格98,000円(税別)

NEW 3倍速 ポータブル

使用する場所を選ばないポータブルタイプ。
98NOTEにマッチしたコンパクトデザイン。

◎アクセスタイム：平均250ms(1/3ストローク)
◎別売のバッテリパックで外出先でも使用可能(フル充電約2時間)
◎フォトCDマルチセッション対応 ※1
◎「98CD-ROMコレクション㊾クーポン」添付 ※2

マルチスピンCD-ROMユニット(外付用ポータブルタイプ)

PC-CD170N

標準価格65,000円(税別)

NECのCD-ROM装置充実のラインナップ。
注目の4倍速、3倍速ポータブルに加え、従来モデルも新価格でグッとお求めやすくなりました。

3倍速 高性能をより身近にしたハイコストパフォーマンス。
マルチスピンCD-ROMユニット(外付用)
PC-CD170 標準価格78,000円(税別)

2倍速 話題のマルチメディアを気軽に始めるスタンダードタイプ。
マルチスピンCD-ROMユニット(外付用)
PC-CD60 標準価格55,000円(税別)

2倍速 手軽にセットして、CD-ROMソフトがすぐ満喫。
ファイルスロット用マルチスピンCD-ROMドライブ
PC-CD60F 標準価格48,000円(税別)

2倍速 CD-ROMソフトの楽しさを、さらにお求めやすく。
ファイルベイ用マルチスピンCD-ROMドライブ
PC-CD60D 標準価格38,000円(税別)

いま、話題のCD-ROMの魅力が手軽に楽しめるNECのCD-ROM装置。新たに4倍速モデル、3倍速ポータブルモデルも登場。ラインナップがいっそう充実しました。これからのマルチメディア活用に欠かせない"速さ、機能、信頼性"などの条件がすべて揃っています。マルチメディアをグッと身近にしたいなら、新価格でグッとお求めやすいNECのマルチスピンです。

Multispin™
マルチスピンCD-ROMユニット

※1 フォトCDをご覧になるには、フォトCDアクセスソフトウェア(Windows版)および日本語MS-DOS CD-ROM Extensions(Ver2.2)が必要です。※2 当社指定のCD-ROMソフト(17タイトル)の中から、お好きなものをお得な価格で購入できます(購入できるタイトル数には限りがあります)。■Multispinは、日本電気㈱の商標です。■Windowsは米国マイクロソフト社の商標です。■MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

■FAXサービス 東京03-3552-9801 大阪06-304-9801
PC-9800シリーズ新商品の情報およびオプション適合表をFAXにてお送りしています。①お手持ちのFAXから、ダイヤルしてください。②アナウンスに従ってご希望のBOX番号をダイヤルしてください。7002(新商品情報)③お手元のFAXにご希望の情報が届きます。

■PC-VANでも提供中/ 新商品の情報はパソコン通信のPC-VANで取り出せます。PC-VANに接続したら、J␣NECPCとキー入力してください。PC-VANに接続するには、PC-VANに加入している必要があります。加入については、PC-VAN事務局 TEL03-3454-6909にお問い合わせください。

■商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。 受付時間…9:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く)
NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(3452)8000 大阪06(943)9800 名古屋052(251)9800 東北022(262)9800 九州092(262)9800

■電話番号・FAX番号のかけ間違いは、ご迷惑になりますので、よくお確かめのうえおかけください。
〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先をご明記のうえ、〒108-01 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28560 Multispin (GAME BLAST 10・8)係までお送りください。

NECグループ

マルチメディアのNEC

NEC

NEC
カラーインクジェット
プリンタ誕生。

高速で印刷できる、Windows3.1でカラー印刷できる、NECカラーインクジェットプリンタ。

●高品位印字モードで漢字110字/秒(高速モード220字/秒)のハイスピード印刷が自慢。
●普通紙はもちろん専用カットシートや光沢紙のサポートにより、Windows3.1※環境での、美しいカラー印刷が可能。(MS-DOS上でのカラー印刷はできません)
●使い方、スペースなどに応じて4つのカタチに変化するコンパクトデザイン。またパーソナル使用にうれしいお手頃価格。

※Microsoft® Windows™3.1の略称です。■Microsoft、MS、MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。
■Windowsは、米国マイクロソフト社の商標です。

〈その他の機能〉●オートシートフィーダを標準装備 ●雨やラインマーカーにもにじまない耐水性の高いインクを採用 ●明朝体・ゴシック体を標準装備(毛筆体フォントはオプション) ●ハガキが反らないように印刷することが可能

カラーインクジェットプリンタ
PC-PR101/J110
標準価格69,800円(税別)

カラーで、速い
インクジェットプリンタ、
NECから新登場。

Ink Jet Printer

身近に、手軽に、パーソナル印刷。NECインクジェットプリンタ

■FAXサービス 東京03-3552-9801 大阪06-304-9801
PC-9800シリーズ新商品の情報およびオプション適合表をFAXにてお送りしています。①お手持ちのFAXから、ダイヤルしてください。②アナウンスに従ってご希望のBOX番号をダイヤルしてください。7002(新商品情報)③お手元のFAXにご希望の情報が届きます。

■PC-VANでも提供中/ 新商品の情報はパソコン通信のPC-VANで取り出せます。PC-VANに接続したら、J_NECPCとキー入力してください。PC-VANに接続するには、PC-VANに加入している必要があります。加入については、PC-VAN事務局 TEL03-3454-6909にお問い合わせください。

■商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。 受付時間…9:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く)
NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(3452)8000 大阪06(943)9800 名古屋052(251)9800 東北022(262)9800 九州092(262)9800

■電話番号・FAX番号のかけ間違いは、ご迷惑になりますので、よくお確かめのうえおかけください。
〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先をご明記のうえ、〒108-01東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28560 Ink Jet Printer(GAME BLAST 10・8)係までお送りください。

NECグループ

TOSHIBA

●テレビでゲーム。DynaBook EZVisionなら、迫力満点。

大画面テレビにそのままつなげるDynaBook EZVision。
IBM PC/AT用やDOS/V用のゲームソフトが大画面で楽しめます。
しかも、サウンドブラスタに準拠。テレビのスピーカでサウンドも迫力満点です。
ジョイスティックを使えば、ゲームセンターのようなプレイも自由自在。(人気ゲームソフトの体験版も本体に同梱)

●テレビで一太郎もロータスも。DynaBook EZVisionなら、大きく、きれい。

一太郎dashとロータス1-2-3が内蔵されているDynaBook EZVision。
カラー文章やグラフが、そのままテレビの画面に。
大きく、見やすい画面で、仕事やプライベートに活躍。

●テレビでWindows & DOS/V。DynaBook EZVisionなら、カンタン、マルチメディア。

DynaBook EZVisionなら、快適なWindows環境も、そのままテレビ画面に。
自分がつくったイラストや文章にサウンドを加えながら、
マルチメディアの世界がカンタンに楽しめます。
*Windowsソフト、ハードディスクパック(オプション)が必要です。

●テレビでお勉強。DynaBook EZVisionなら、楽しくレッスン。

教育用のソフトや英会話ソフトも、DynaBook EZVisionならテレビ画面に。
お子様も、パソコンを意識せずに、テレビを見ながら楽しくレッスンできます。

●テレビでプレゼンテーション。DynaBook EZVisionなら、効果的。

大画面テレビにつなげれば、プレゼンテーションも効果的。
DynaBook EZVisionなら広い場所や大人数でもOKです。
Windowsを駆使すれば、画面だけではなくサウンドを入れ込んだプレゼンテーションも思いのまま。
*Windowsソフト、ハードディスクパック(オプション)が必要です。

カンタン マルチメディア

DynaBook EZ Vision & TV

お問い合わせはダイヤル3100へ。

東京(03)3252-3100　大阪(06)643-3100　名古屋(052)551-3100
福岡(092)731-3100　札幌(011)281-3100　仙台(022)213-3100
*受付時間10:30～12:00　13:00～18:30(毎週水曜・祝日を除く)

アップグレード／バージョンアップ サービスのお問い合わせは、

東芝 お客様パソコンサービス係まで。
(03)3457-8148　FAX:(03)5444-9262
*受付時間9:00～12:00　13:30～16:00(毎週土・日・祝日・東芝休日を除く)

触れて、使えるDynaBookテクノセンタ。

東京／秋葉原　(03)3257-3100　営業時間10:00～19:00
(特別休館日・毎週水曜・祝日・月末最終営業日を除く)

大阪／日本橋　(06)644-2281　営業時間9:00～17:00
(特別休館日・毎週土・日・祝日を除く)

FAXインフォメーション。

①お手持ちのFAXから(03)5608-9959をダイヤル。(G3FAXのプッシュホン回線でご利用ください)
②音声ガイダンスに従ってご希望の製品BOXナンバーをプッシュ。
③FAXのスタートボタンを押し、受話器を置いてお待ちください。

お問い合わせは右記へ。株式会社東芝 ●パソコン事業部　〒105-01 東京都港区芝浦1-1-1[東芝ビル] TEL(03)3457-2930
●関西支社　〒531 大阪市北区大淀中1-1-30[梅田スカイビルタワーウエスト] TEL(06)440-2114

●北海道支社(011)214-2622　●東北支社(022)264-7636　●福島支店(0249)34-5170　●新潟支店(025)246-8236　●長野支店(0262)28-3371　●北陸支社(0764)45-2621
●金沢支店(0762)24-1048　●北関東支店(0272)24-1620　●東関東支社(043)299-1007　●埼玉支店(048)640-1109　●西東京支店(0425)26-6262　●神奈川支社(045)664-8484
●神奈川西支店(0462)30-2810　●静岡支店(054)273-4532　●中部支社(052)564-8767　●トヨタ支店(0565)33-2667　●三河支店(0566)24-2846　●京都支店(075)241-6305
●神戸支店(078)252-2965　●中国支社(082)246-3138　●岡山支店(086)224-6160　●四国支社(0878)25-2463　●松山支店(0899)43-4589　●九州支社(092)735-3043　●沖縄支店(098)862-3041

エネルギーとエレクトロニクス
E&Eの東芝

テレビで、パソコン、楽しいな。

しかも、DynaBook EZ Visionは、
こんなにカンタン、使いやすい。

- DOS/V版一太郎dash&ロータス1-2-3R2.4Jを内蔵ROMに搭載。ワープロや表計算が、すぐ使える。
- 電源を入れるだけで、面倒な設定をせずに、すぐ使える。(OS、各種アプリケーションをROMに内蔵)
- 64階調VGAのワイド画面に見やすく、選びやすいボタン型アイコンを使った新ダイナブックメニュー。
- サンプルメニューの中から使いたいアイコンを選べば、自動的に一太郎dashやロータス1-2-3のサンプル画面が立ち上がる。

intel inside

DOS/V

DynaBook EZ Vision

新発売

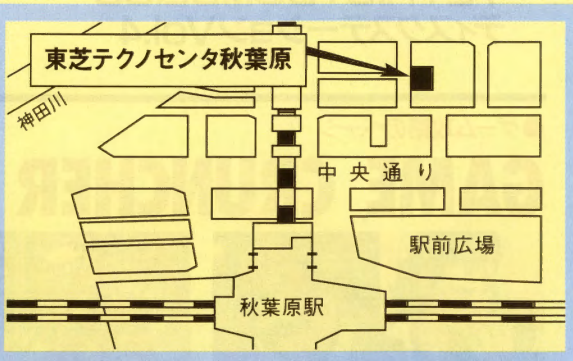
本体標準価格　278,000円(税別)

＊i 486SX、Intel Insideロゴは、インテル社の商標です。＊MS-DOS、MS Windowsは米国マイクロソフト社の登録商標です。＊VGAは米国IBM Corp.の商標です。＊一太郎は株式会社ジャストシステムの登録商標です。＊Lotus 1-2-3は、Lotus Development Corporationの商標です。
＊この誌面に掲載されている全商品をご購入の際、消費税が付加されますのでご了承ください。
＊推奨テレビとして、東芝BAZOOKAをおすすめします。

秋葉原でDynaBook EZを簡単に、楽しくマスターしよう。

「DynaBook EZスクール」開催。!

■場　所：東芝テクノセンタ秋葉原
■開催日：10/1・2・8・9・15・16・22・23(各土・日)
■時　間：●13:00～13:45 ●14:00～14:45 ●15:00～15:45
●16:00～16:45 ●17:00～17:45
■参加無料 ＊定員になりしだい締め切らせていただきます。
＊スクールについてのお問い合わせはTEL(03)3257-3100



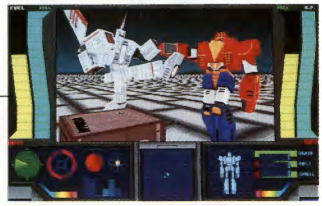
新たなコンピューティング・スタイルへ。New DynaBook
世界のポータブルパソコンのリーダー　東芝から

GAMEBLAST

NOVEMBER 1994
11
Vol.1 No.1

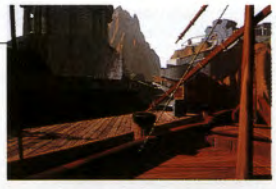
CONTENTS

海外ロケ話題作/
ブルー・シカゴ・ブルース……32
今秋ついに登場/
ブランディッシュ3……36
RPG復活宣言/
ルナティックドーンII……62



THE REVIEWS 1……101

●PC-9821
シャドウキャスター……102
メガトンアームズ……106
●PC-98シリーズ
ウィザードリィ……110
クルセイダーズ・オブ・ザ・ダークサヴァント
源平合戦……114
Progenitor……116
●Windows
MYST……120
スペースシップ・ワーロック……124
●DOS/V
MAD DOGII……128
●Macintosh
サムライメックII・天……130



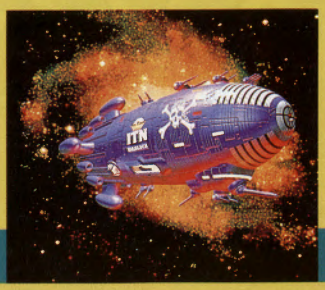
THE REVIEWS 2……159

●PC-98シリーズ
雀豪4
マスターズ 遥かなるオーガスタ2
ダービースタリオン エキスパート
アグレガード
スターファイア
ブランディア・プラス
アイドルプロジェクト
TETRIS+BOMBLISS
ディスクステーションVol.4
●Windows
クリスタルカリバーン
●FM TOWNS
プリンセスメーカー2
●DOS/V
ラプター
Evasive Action
●Macintosh
Links Pro Macintosh
●3DO
MEGA RACE

●ゲーム攻略のページ

GAME CRUNCHER

PC-9821
PC-98シリーズ
ポリスノーツ……178
バイブルマスター2……183
満開電飾III……187
無人島物語……191
Macintosh
クリティカル・パス……195
DOS/V
TIE FIGHTER……197
3DO
ショックウェーブ……203



表紙
スペースシップ・ワーロック［日本語版］
Windows版日本電気ホームエレクトロニクス／Macintosh版バンダイビジュアル

特集1 パソコンゲーマーだけに贈る
マルチメディア実地検証……67

特集2 フライト野郎はここまでやる!
PC-98でIBM PC用ジョイスティックを使い倒す!……170

新作NEW WAVE……39

NEW SOFT SCHEDULE……52

今月のゲームソフトランキング……55

パソコン初心者のための定番ゲーム講座　第1回
三國志Ⅳ……79

DOS/Vマシン拡張顛末記　第1回
39,800円のマルチメディアセットに挑戦 前編……85

久住昌之のMac次第
バカバカCG……90

あなたの疑問にサクッと答える
Q&Aげーぶら神託……94

付録ディスクの使い方
メガトンアームズ体験版……97

Hソフトの正しい選び方「すごい!かもしれない。」
今月のゲスト・中村正三郎さん……134

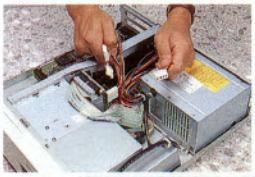
ああ,いにしえのヒット商品
ハードウェア鑑定人がゆく……139

HOTでZAPな蔵出し生情報
CLIPPING NEWS……140

マニュアルを読まない人が読むページ
パソコンゲーム実践ガイド……147

メーカー騒動録 原始人がゆく 第1歩
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社……176

創刊記念モニター募集／愛読者プレゼント……74
愛読者アンケート……137
THE BLAST PRESS……205
次号予告／編集後記……206



本誌記事中に登場するゲーム名，システム名，CPU名などは一般にメーカーの登録商標です。本文中には“R”，“TM”マークは明記しておりません。また，本誌の無断転載を禁じます。

Publisher : Goro Hashimoto Publishing Director : Toshio Inaba Editor-in-Chief : Hitoshi Nagano Director of Marketing : Hiroshi Wada Manager of Sales and Advertising : Toshiki Ootsuki Editorial and Business Office : 3-42-3, NIHONBASHI-HAMACHO CHUO-KU, TOKYO 103, JAPAN
Editorial : Phone 03(5642)8138 Sales : Phone 03(5642)8100 Advertising : Tokyo : Phone 03(5642)8111 Osaka : Phone 06(264)1471

Copyright ©1994 SOFTBANK Corporation, Tokyo. All rights reserved. No material in this publication may be reproduced, in whole or in part, in any form without permission.

Printed in Japan.

スペクタクル映画の興奮が今ここに!

DUEL SUCCESSION

デュエルサクセション

高台に陣取る[赤]は前列に弓を並べて有利な体勢。[青]の騎兵一団が矢をかいくぐりながら[赤]の部隊に迫る。[赤]の騎兵が応戦に出る。

[青]の騎兵は反転して自陣へ。別の一隊が援護に出る。これらの決断はコンピュータが行なう他、ユーザーの指令も受けつけます。

騎兵同士の戦いで[赤]の騎馬は退却。替りに重装備の歩兵が出る。[青]も歩兵を繰り出す。
以上開発中の画面、動きをお見せしました。

大画面で繰り広げられる部隊同士の激しいぶつかり合い。撃つ、戦う、逃げる、回り込む。様々な戦術がリアルな速度で展開する。世界に類を見ない多人数自動制御[ゴチャキャラ]のクレソフトが、ついにアクティブシミュレーションの理想を現実にした！
グランドの表示はポリゴンを使用。高低差による戦術や拡大縮小が可能になった。

デュエルサクセション

●PC-98RA以降 ●CPU386以上
●RAM1.6以上

価格未定　発売日未定

ファーストクイーンⅣ 好評発売中

●PC-98VM21以降　●PC-286/386/486
●3.5インチ、5インチ

標準価格¥9,800〈税別〉

KSK 株式会社 呉ソフトウェア工房
〒330 埼玉県大宮市大門町3−197 星野第二ビル302
TEL 048-646-0660
●グラフィックデザイナー募集中

2601

帝國機動部隊の興亡

11月、作戦開始！

運命の5分間を掌握し、敵艦隊を撃滅せよ！

皇紀二六〇一年（1941年）十二月、帝國聯合艦隊機動部隊に敵艦隊撃滅の勅令下る。敵基地を空襲攻略、併せて基地救援に出撃してくるであろう敵機動部隊を捕捉撃滅すべし。「2601」は、太平洋戦争における聯合艦隊機動部隊の戦いぶりを忠実に再現したシミュレーションゲーム。リアルなデータ設定とグラフィック画面を多用したゲーム構成が大いなる魅力。索敵行動に、航空隊運用に機略を尽くし、運命の5分間を切り抜け、歴史を書きかえるべし。

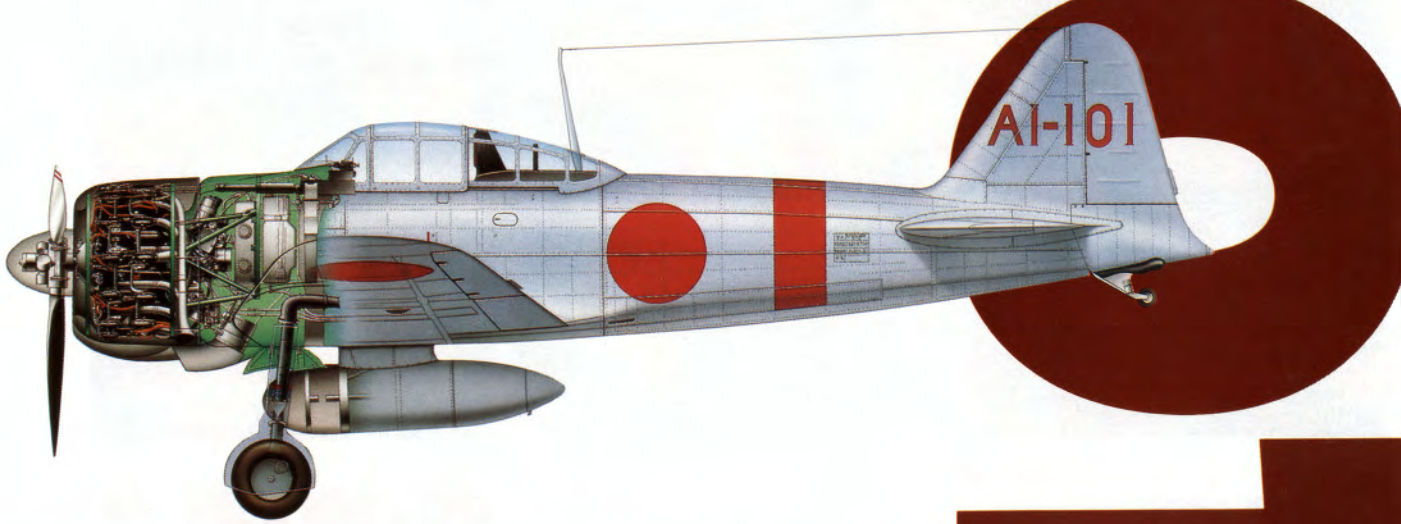
大艦巨砲戦から航空機戦へ。史実に即したリアルシミュレーションゲーム登場

太平洋戦争の主体となった航空機戦を忠実に再現した「2601」。その特徴は、○艦戦、艦爆、艦攻の格納庫への収納・出庫や発着艦管理などリアルな航空隊運用システムの導入　○参謀本部からの命令に従う機動部隊司令長官という現実性のある立場を忠実に再現　○航空隊が作戦を終えるごとに経験値がフィードバックされ、攻撃の際の命中率や敵攻撃からの回避率が向上するシステム　○広大な太平洋に展開される情報戦を再現する索敵システムの導入　○太平洋を舞台とする8つの海域で作戦実行、作戦遂行の結果により次なるシナリオ組み合わせが変化するシステム、用意されたシナリオは15以上　などなど。史実に即しつつ、プレイヤーの機知と戦略を駆使できる機能を搭載。

PC-9801/21シリーズ

●9801VX/UX以降対応●NOTE対応●2HD3枚組（5インチ/3・5インチ）
●要バスマウス●FM音源対応●ハードディスク対応（要MS-DOS3・30/5・0）

予定価格一二、八〇〇円（税別）　**●十一月発売予定**　●初回限定プレミアムFDつき



VIEWPOINT™ ビューポイント　11月発売予定
シューティングの名作、クォータービューの魅力炸裂　いよいよX68000版で登場　予定価格7,800円（税別）

●全国のパソコンショップにてお買い求めください。
●通信販売（送料無料）をご希望の方は、住所・氏名・郵便番号・商品名・機種名・掲載メディア名を明記し、現金書留にてお申し込みください。
●本ソフトを当社に無断で複製すること、及び賃貸（レンタル）、中古販売（疑似レンタル）については、これを一切許可しておりません。

知的世界とあなたをむすぶ　NEXUS INTERACT

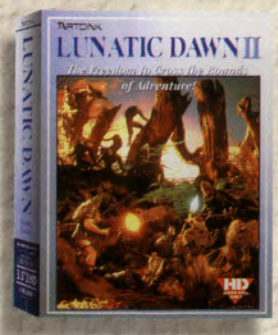
株式会社 ネクサスインターラクト
〒106 東京都港区六本木7-21-7 ウェスタ六本木 TEL.03-5474-3581代
●ゲームソフトの内容に関するお問い合わせは　TEL.03-5474-3584/ユーザーサポート係

スタッフ募集　グラフィックデザイナー等のゲーム開発者を募集しております。詳しくは、TEL.03-5474-3581代までご連絡ください。

ARTDINK

LUNATIC DAWN II

The Freedom to Cross the Bounds of Adventure!



新・発・売!!

PC-9800シリーズ

●80286以上のCPUを搭載する機種に対応（i486/20MHz以上のCPUを搭載する機種を推奨）●ハードディスク専用 ●要MS-DOS Ver3.30以降 ●要メインメモリ640KB以上●16色モード専用 ●GM（General MIDI）／FM音源対応●要バスマウス

FM TOWNSシリーズ ……10月28日発売予定

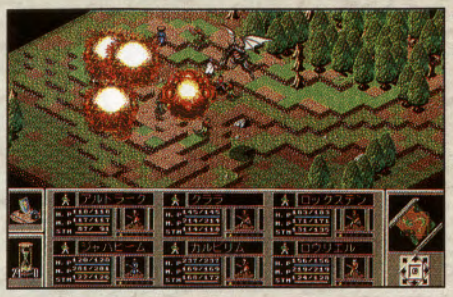
●FM-TOWNS／同IIシリーズ対応（i486/20MHz以上のCPUを搭載する機種を推奨）※MARTY非対応 ●ハードディスク対応 ●要メインメモリ4MB以上 ●要TOWNS-OS Ver2.1L20A以上（Ver2.1L31を推奨）●要TOWNSマウス

標準価格 各10,800円（税別）

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。※i486は米国インテル社の登録商標です。

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法の保護を応援します

●お買い求めは全国パソコンショップにて。
●通信販売（送料無料）をご希望の方は、住所・氏名・郵便番号・商品名・機種名・メディア名を明記し、現金書留にてお申し込み下さい。
●本ソフトを当社に無断で複製する事及び賃貸（レンタル）・中古品販売（疑似レンタル）についてこれを一切許可しておりません。



BATTLE

敵キャラの思考ルーチンを強化したタクティカル戦闘システムを搭載！魔法のアクションも実にグラフィカル。リアルタイムに展開する戦闘シーンにおいて、キミのパワーはどこまでモンスターに通じるだろうか！

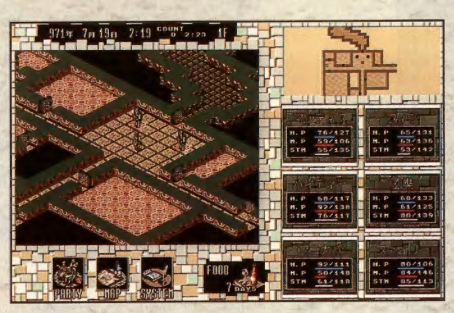
STAGE

冒険は街から始まる。定評の3Dパースペクティブで描かれる美しいグラフィックが旅の雰囲気を演出。途中出会う個性的なキャラクターがあなたの冒険の行方を変え、また、街によって身につけられる技術やアイテムも異なる。

自由への境界を超える、冒険者たち。

**『果ては一国の王か、悪の司祭か。
あなたの冒険魂は、限りない可能性を秘めている。
冒険者としての生涯をふりかえったとき、
あなたの軌跡は、あるひとつの物語を描く。』**

好評を博した前作のテーマ"自由な冒険"を継承し、
話題のファンタジーRPGが、全面にわたりパワーアップ！
その名も「ルナティックドーンⅡ」。
あなたの目指す冒険者像とは、いったいどのようなものか。
進む道を切り開くのは、あなたの冒険魂。
未知なる旅が、いま始まろうとしている！

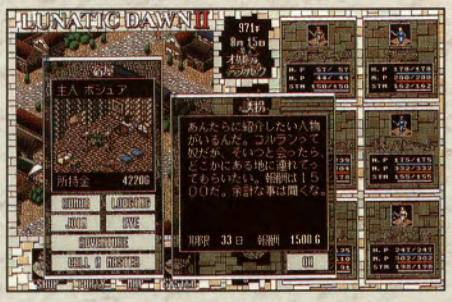


LABYRINTH

古代遺跡・城・牢獄など、多様な造形パターンを持つダンジョン。迷路の中は危険だらけだ。冒険者を待ち受けるモンスターたち、数々の罠…。一歩足を踏み入れた瞬間から、冒険者として培った力が試される。

SCENARIO

アドベンチャー要素も加味された多彩なシナリオが連続し、一大キャンペーンを構成する新シナリオ自動生成システムを搭載。あなたの身に何が起こるのか!?それはこのフィールドを駆け抜ける者だけにしかわからない。



FIELD MAP

ヨーロッパ・中国・中東など、6つの文化圏から構成される広大なフィールドが舞台。地方別に建物などの景観から産物設定まで、文化の違いを細かく演出。キミはどこへ行き、どのような冒険を繰り広げるのだろう。

© 1994 by ARTDINK

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL.043-279-9392 株式会社アートディンク

ARTDINK

古き良さは、いつまでも新鮮だ。

1985年12月、当時の主力、8ビット機に1本のシミュレーションゲームが登場。
これが、初代「A列車で行こう」だった。
その後、続々と移植され、家庭用ゲーム機にも登場!
人気の理由は、最新作「A.IV.」とは全く違った面白さにある。

元祖 A列車
TAKE THE "A" TRAIN.

本格的シミュレーションゲームの原点、大きく生まれ変わって登場!

A列車で行こう 復刻版

目的が決まっている!

あなたに与えられた目的は、1年以内に大陸横断鉄道を完成させ、大統領専用車両を別邸まで届けること。しかし、先には様々な難関が待ち受ける。効率よく進むためには、パズル的思考が必要だ。甘く見ると、痛い目にあう。

「A列車」が主役!

ゲームは、工作車両A列車を中心に進んでゆく。これが「A列車」たるゆえんだ。あなたは、A列車を操作して、線路を敷設し駅も建てる。ただし、工事ができるのは昼間に限られるから、残り日数に注意しないと‥‥。

事故がある!

脱線や衝突事故を起こすと、多大な賠償金を支払う羽目に。A列車が事故を起こせば、即ゲームオーバー。他車両の運行を見計らって、タイミングよく待避線まで移動しよう。ちょっとしたアクションゲーム並の指捌きを要する!?

都市開発じゃない!

自分で建てられるのは駅舎のみ。19世紀が舞台だから、高層ビルは存在しない。効率よく列車が往来して、駅の立地条件が良ければ周囲が自然に発展する。計画的に路線の敷設を行って、思う存分開拓気分を味わおう。

A列車で行こう 復刻版 絶賛発売中!

HD HARD DISK ONLY

PC-9800シリーズ

●PC-98VX/UX以降●2HD1枚(5"/3.5")●NOTE対応●バスマウス対応(キーボード完全対応)
●FM/MIDI(GM・LA)音源対応●ハードディスク専用(要MS-DOS Ver3.30以降)

※80286以上のCPUを搭載している機種で動作します。

標準価格: 8,800円(税別)

※一太郎は(株)ジャストシステムの登録商標です。 ※i386,i486は米国インテル社の登録商標です。 ※Microsoft, MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。 ※Windowsは米国マイクロソフト社の商標です。

No Copy このマークは不法コピー禁止マークです

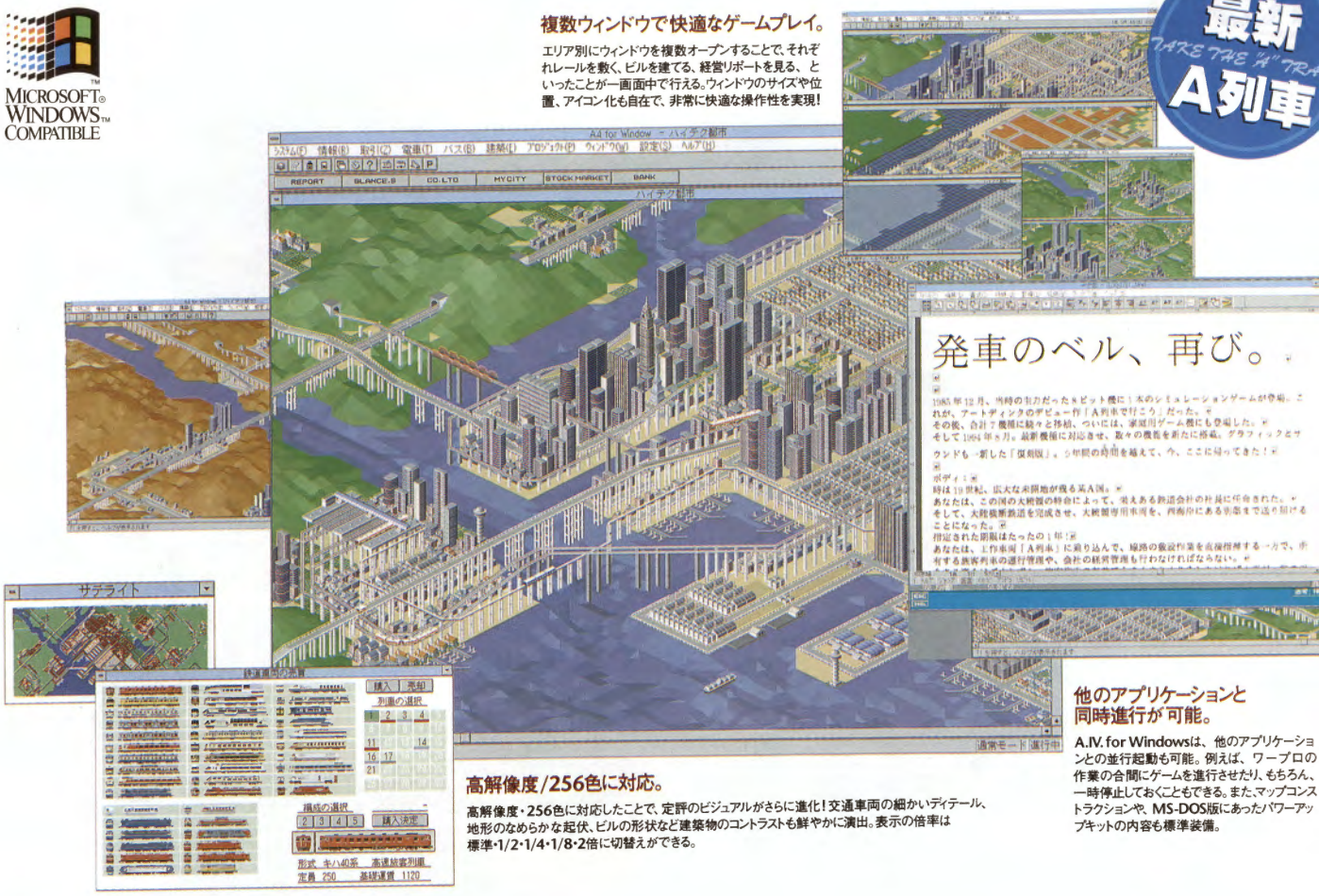
● お買い求めは全国パソコンショップにて。
● 通信販売(送料無料)をご希望の方は、住所・氏名・郵便番号・商品名・機種名・メディア名を明記し、現金書留にてお申し込み下さい。
● 本ソフトを当社に無断で複製する事及び賃貸(レンタル)・中古品販売(疑似レンタル)についてこれを一切許可しておりません。

MICROSOFT® WINDOWS™ COMPATIBLE

複数ウィンドウで快適なゲームプレイ。

エリア別にウィンドウを複数オープンすることで、それぞれレールを敷く、ビルを建てる、経営リポートを見る、といったことが一画面中で行える。ウィンドウのサイズや位置、アイコンも自在で、非常に快適な操作性を実現!

最新 TAKE THE "A" TRAIN A列車



高解像度/256色に対応。

高解像度・256色に対応したことで、定評のビジュアルがさらに進化!交通車両の細かいディテール、地形のなめらかな起伏、ビルの形状など建築物のコントラストも鮮やかに演出。表示の倍率は標準・1/2・1/4・1/8・2倍に切替えができる。

他のアプリケーションと同時進行が可能。

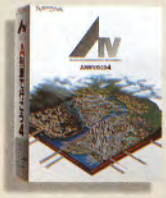
A.IV. for Windowsは、他のアプリケーションとの並行起動も可能。例えば、ワープロの作業の合間にゲームを進行させたり、もちろん、一時停止しておくこともできる。また、マップコンストラクションや、MS-DOS版にあったパワーアップキットの内容も標準装備。

ウィンドウズ対応で、もっと遊べるA.IV.の世界。

鉄道運営を始め、多彩な建築物をレイアウトし、思い思いの都市をつくりあげていく都市開発SLG、A.IV.。
大変多くのファンを獲得した、このパソコンゲームのベストセラーが、今度はWindows対応となって新登場!
高解像度、快適性に優れたWindowsのハイスペックに対応しつつ、マップコンストラクションも収録して、
非常にリーズナブルな価格設定。Windows環境を最大限に楽しむためのA.IV. for Windows、絶賛発売中!

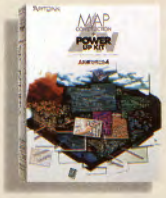
●3.5"2DD(720KB)6枚組●対応ハード:i386以上のCPUを搭載し、Microsoft Windows(Ver. 3.1)日本語版が稼動する機種(推奨機種:i486/33MHz以上のモデル)
●OS:Microsoft Windows(Ver. 3.1以降)日本語版および、Microsoft Windowsに対応する日本語MS-DOS(Ver. 5.0以降)●要ハードディスク空き容量10MB以上
●要メインメモリ6MB以上(9MB以上を推奨)●ディスプレイ:640×400ドット以上の解像度を持つ256色表示可能なもの(1024×768ドット以上を推奨)
●PCM音源/MIDI(GM)規格音源対応

標準価格:16,800円(税別)

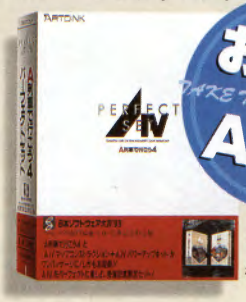
A.IV.

PC-9800シリーズ
FM TOWNSシリーズ
標準価格12,800円(税別)

日本ソフトウェア大賞'93
ゲームソフト部門
最優秀賞受賞!!

+

A.IV.マップコンストラクション
+A.IV.パワーアップキット

PC-9800シリーズ
FM TOWNSシリーズ
標準価格6,800円(税別)

−

A.IV.パーフェクトセット

お買得 TAKE THE "A" TRAIN A列車
PC-9800シリーズ
標準価格14,800円(税別)

=4,800円もお得!!

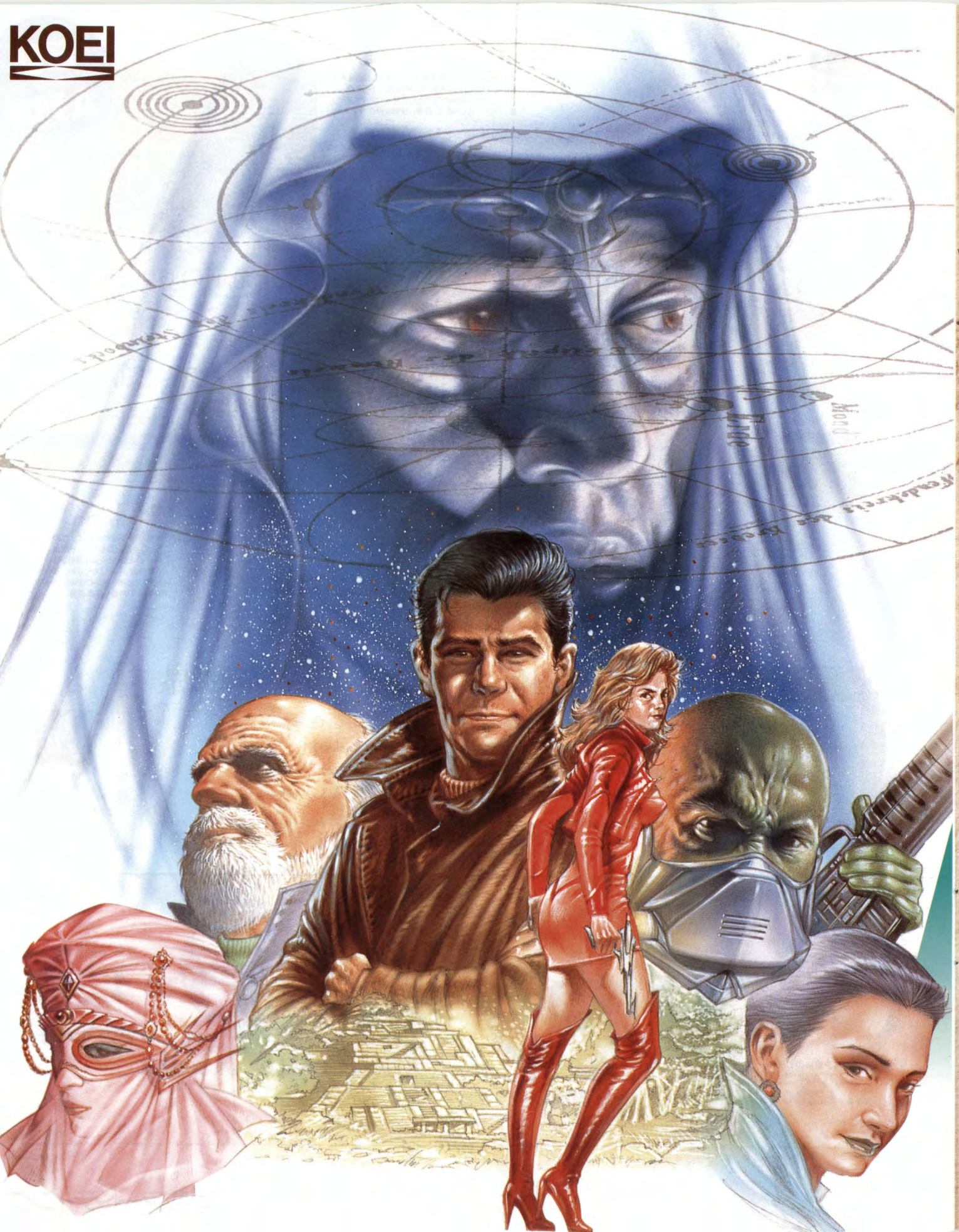
パーフェクトセットなら

A.IV.のすべてが楽しめる「A.IV.パーフェクトセット」限定発売中! お求めはお早めに!

※GSはローランド社の推奨する音源フォーマットです。

©1994 ARTDINK

〒261千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL.043-279-9392 株式会社アートディンク


KOEI

謎が謎を呼ぶおもしろさ、KOEI初のスペース・アドベンチャー！

宇宙で生きるために、生まれた奴らへ。

臆さぬ勇気と、人一倍の好奇心は命に替えても捨てるな。それが宇宙に生きる者の定め。
今、星の海へと船を出す、宇宙海賊ケニー・フィッジェラルド。父の捜し求めた"大いなる遺産"を巡る大冒険の結末は？
次々と起こる事件、深まる謎、壮大なスペースオペラの開幕。宇宙はいつも、冒険者を待っている。

ようこそ〝Progenitor〟の世界へ！

冒険にあふれたスペースオペラの魅力をご紹介しよう。

冒険のきっかけ、"大いなる遺産"の意味するものは……？

謎の死を遂げたケニーの父。その真相とは……。次から次へとイベントが起こる、息をもつかせぬストーリー。
スリリングでテンポのよい展開に、胸の鼓動が思わず速くなる。

冒険ならおまかせ！ ケニーと彼をとりまく奴らたち

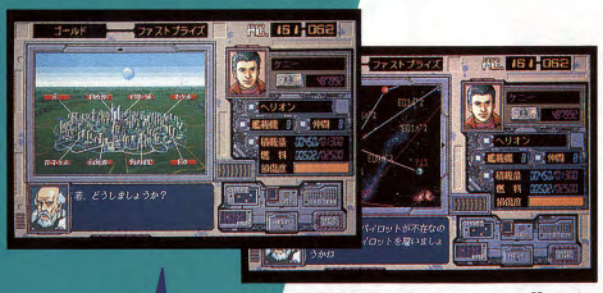
義理人情に厚いリーダー、ケニーの周りには自然と人が集まる。腹心の部下・マーガスをはじめ撃墜王のギュンター、
女海賊レジー、性別不詳のパイロット・レディーJ。そしてケニーを追いかける美しき女性捜査員リサ・ロウ……
こんな奴らがいれば、物語は否応なしに盛り上がる。

冒険にも元手が必要！ 資金稼ぎもまた一興

シャトルの購入や改造、燃料……お金なしでは冒険もできない。その手段は、惑星間の交易や鉱脈掘りから
他のシャトルの襲撃までさまざま。あまり悪どいことをすると、指名手配になるけれど。

冒険の華！ 注目、2タイプの戦闘シーン

2種類の内、シャトル戦闘はセミオートで武器や乗員のレベルが勝敗を決める。
一方惑星内部の個人戦は、アクション要素満点の銃撃戦。
反射神経とマウスさばきが鍵を握るのだ。



好評発売中

リコエイションゲーム

Progenitor プロジェネター

PC-9800シリーズ　CPU386以上 要プロテクトメモリ1MB：9,800円

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。
☎045-561-1100（パソコン専用）・☎045-561-8000（テレビゲーム専用）
■お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。
全商品のお取扱いをいたします。お問い合わせはユーザーサポート係（☎045-561-6861）まで。
■当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）についてこれを一切許可しておりません。
■ゲームソフトの価格には消費税は含まれておりません

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861（代）

KOEI

歴史シミュレーションゲーム

源平合戦

その栄華、やがては夢幻なれば。
命咲かせよ、今、ひとたび。

ひょうと放たれる鏑矢、船べりを叩くやんやの喝采——
武勇を誇る源氏と、雅を貴ぶ平家と。
琵琶法師が語り伝えた華やかな合戦絵巻が
ついに本格派歴史シミュレーションとして蘇る。
無常の世だからこそ、戦いはただ、美しい。

好評発売中
3,800円(税込)
KECH-1054

CD+ノヴェル もう一つの源平合戦——。
豪華キャスト演じるCDドラマ+小説!

〈CDキャスト〉
緑川 光・曽我部和恭・小杉十郎太 他
〈小説執筆陣〉
伊吹 巡・図子 慧・富樫ゆいか

夢幻の肖像シリーズ1
義経
～桜花の残影～

※本編はゲームとは関係ありません

好評発売中 PC-9800シリーズ/12,800円
CPU386以上　要プロテクトメモリ1MB

正社員募集

求ム、CG制作者。

①CGデザイナー(2次元/3次元)
②映像演出経験者　※共に経験2年以上

●その他の募集職種/③パソコン・ワークステーション技術者(C言語、アセンブラ(8086系・68系・65系)を使用)④シミュレーションソフトウェア技術者⑤OS、データベース、ネットワーク、LANに関するソフトウェア技術者
⑥業務用ゲームプログラマー(アーケード参入につき経験者優遇)⑦広告・販促企画～制作及びグラフィックデザイナー⑧出版編集(マニュアル・書籍等)⑨出版営業担当者
●資格/専門卒以上22～32歳位の経験者●待遇/当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年3回('93実績8.1ヵ月)、交通費全額支給、社保完備、独身寮、社宅完備、完全週休2日制、年間休日125日。●株式店頭公開企業

◎希望職種明記の上、履歴書及び職務経歴書を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。秘密厳守、歴不返。
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 株式会社光栄 総務部 人事課G係 Tel.045-564-3111(直)担当:兒玉・杉山

■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100（パソコン専用）・☎045-561-8000（テレビゲーム専用）
■お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お問い合わせはユーザーサポート係（☎045-561-6861）まで。
■当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）についてこれを一切許可しておりません。
■ゲームソフトの価格には消費税は含まれておりません。

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)

PG-craft

走れ！感動

新システムを数多く導入し、更に本格

新たに導入されたシステム

1. マルチプレイモードの採用により、最高6人までゲーム・プレイ出来ます。
2. 外国産馬・地方馬の区別をつけるとともに、新設の重賞レースも追加。
3. レースシーンはよりリアルに改良され、レースによっては最大出走頭数16頭まで行なえます。
4. 馬のスピード・スタミナ・パワーの能力が数値ではなく一つのグラフによって表され、一目でその馬の状態を知ることが出来ます。
5. 現役競走馬800頭以上、種馬約160頭、肌馬約650頭（「メジロマックィーン」「ミホノブルボン」「ニシノフラワー」「ベガ」といった最新の馬まで網羅）といった豊富なデータを採用。
6. 従来の「CRモード」に加え、新たに日本ダービーを目指す「優駿モード」を導入し、競馬シミュレーションをよりパワー・アップしています。

＜企画・開発＞（株）プログレス ©1994 （株）プログレス © 1994 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

発売元：ビクター エンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9132

Victor

の頂点へ…

化した競馬シミュレーション・ゲーム。

クラシックロード3

CLASSIC ROAD

PC-9801 VM21/UV以降 3枚組
EPSON PCシリーズ対応 98NOTE対応
要2ドライブ　要640KB以上　要アナログディスプレイ
ハードディスク対応（要 MS-DOS Ver.3.00以上）バスマウス対応
＊MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

12月発売予定
¥9,800（税別）

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料）〒150東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F ビクターエンタテインメント(株)[通信販売係]

PC9821/PC9801(256色)共通版、FM TOWNS版

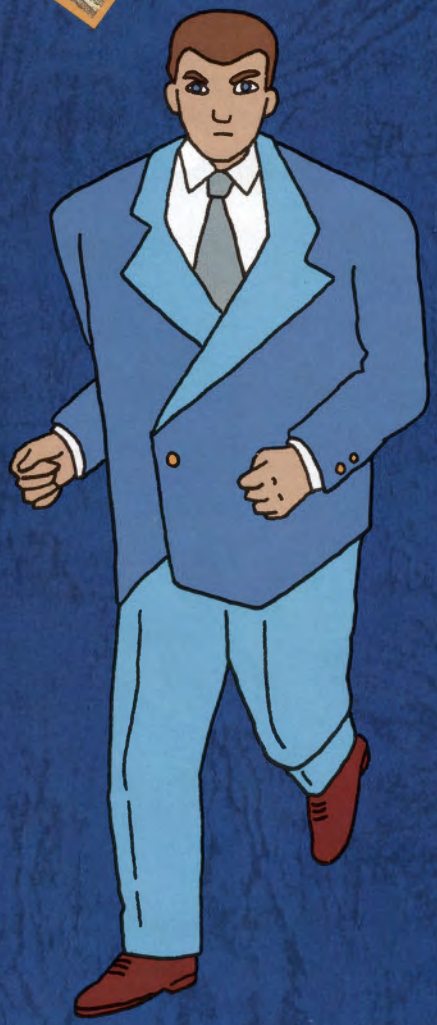
●PC9821/PC9801(256色)共通版は、FDでも同時発売いたします。

CD-ROM、12月3日堂々発売!!

アローン・イン・ザ・ダーク 2

ALONE IN THE

A New Virtual Mystery Starring Edward Carnby

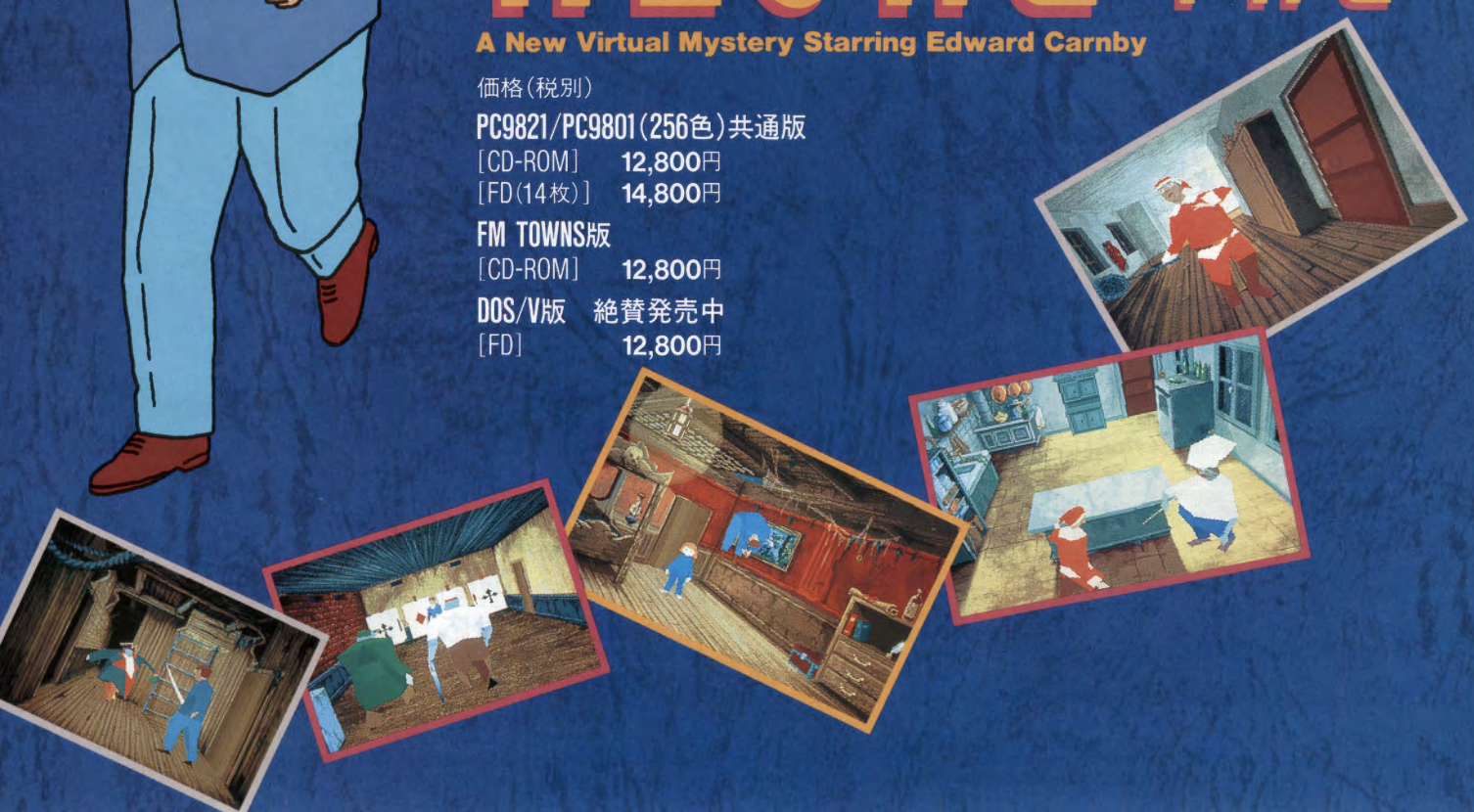


価格(税別)

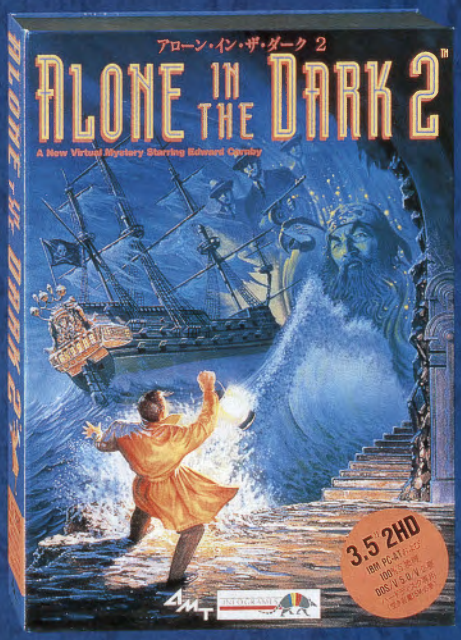
PC9821/PC9801(256色)共通版
[CD-ROM] 12,800円
[FD(14枚)] 14,800円

FM TOWNS版
[CD-ROM] 12,800円

DOS/V版 絶賛発売中
[FD] 12,800円



DARK 2™



＊写真のパッケージは、DOS/V版のものです

マシンガン、コルトでの決闘、そして大砲。今度はゾンビとの大バトルだ!!

誘拐された少女を片目のジャックから救い出せ!

1924年12月。主人公エドワード・カーンビーの友人である探偵が、誘拐された少女グレースの救出に向かうが、そのまま消息を絶った。彼は友人の生死を確かめるため、そして少女を救い出すべく、片目のジャック率いるギャング団のアジト、ヘルズ・キッチンに乗り込むが…。彼らの背後には、長い時を超えた魔術の影が見え隠れしていた。

大好評のバーチャル機能に加え、パラメーター画面を新導入

キャラクターの動き、独特のカメラワーク、色彩や音楽、効果音などは、前作同様の臨場感。今回も、恐怖のバーチャル体験が楽しめます。また、新機能としてパラメーター画面を導入。主人公と敵のヒットポイント、体力の回復量など6項目を調整可能にしました。アクションが不得手な方でも十分に楽しんでいただけます。

●入手が困難な場合、
電話による申し込みも受け付けております。
ご希望の方はテレフォンオーダーセンターまで
お申し込みください。
●「アローン・イン・ザ・ダーク2 IBM-PC英語版」
をお買い上げ頂いた方に限り、
4,000円(送料・税込)でグレードアップサービスを
実施しております。
ご希望の方は左記同様、テレフォンオーダー
センターまでお申し込みください。

テレフォンオーダーセンター
TEL(03)3398-4769

4MT

INFOGRAMES

発売元:
株式会社アローマイクロテックス
東京都杉並区天沼3-1-1 関根ビル3F
ユーザー・インフォメーション
TEL(03)3398-6361

"Alone in the Dark™" published under
license from Infogrames Multimedia S.A.
©1993, 1994. "Infogrames" and
"Alone in the Dark" are trademarks of
Infogrames Multimedia S.A.
and are used with permission.
ALL RIGHTS RESERVED.
Licensed in conjunction with JPI.
©1994 ARROW MICRO-TECHS CORP.

No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです

Tsuka
株式会社 塚本吉彦事務所
〒170東京都豊島区東池袋3-20-9
TEL 03-5950-0788

サイバースペース内のビデオウォールで上映されているライブアクションビデオ

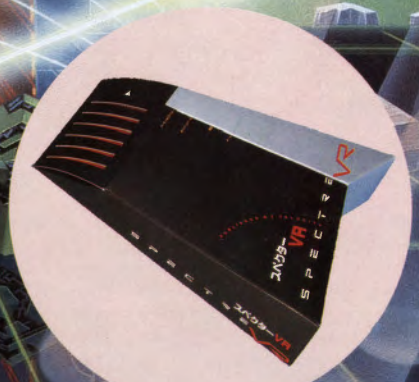
バーチャリアリティの世界、
サイバースペースでの戦闘に参加しよう

スペクター VR

定価 8,800円（税抜）

Windows版
256色モードでWindowsが動作する機種
DOS/VおよびPC98シリーズ等
ネットワーク対戦モードはNetware対応

マッキントッシュ版
漢字Talkが動作する機種
ネットワーク対戦モードは、アップルトーク対応



日本語版

Digital Hollywood

デジタル・ハリウッド for Macintosh

話題作

HATNETがお届けする！最新日本語版CD-ROMゲーム！

恐竜サファリアドベンチャー ¥9,800　　キャオス ¥11,000

タイムマシンに乗って昔の地球を探検しよう。中生代の恐竜たちの写真を撮って来るのがあなたの任務だ。
恐竜のことなら何でもわかる、今までにはないまったく新しいタイプのゲームだ。
子供にも大人気！

西暦2577年、スペースコロニー「タイタン」でスーパーコンピュータCHAOSの異常が報告された。
人間の手を離れ、暴走するCHAOSを止め、コロニーの人々を救出しなければならない。

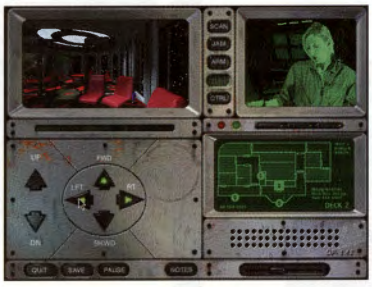
CREATIVE MULTIMEDIA

CREATIVE MULTIMEDIA

好評発売中！Macintosh日本語版CD-ROMゲーム！

クリティカル・パス ¥12,800　　アイアン・ヘリックス ¥9,800　　サム・ルパート殺人事件 ¥8,800

ヘルメットに装着されたTVカメラと制御室はMCLリンクでつながっている。映画のような映像がコンソールモニタに映し出される。早く指示をだせ！見とれている場合ではない。
君の失敗はキャットの死を意味するのだから....



コントロールを失った宇宙戦艦を止めろ！
ロボットプローブだけが頼りだ。待ち構える敵の護衛プローブ、病原菌がはびこる船内、そして特殊なドアロック！
残された時間はわずかしかない！

サム・ルパートは自身の経営するレストランで何者かに殺されていた。君は6時間以内にこの難解な事件を解決しなければならない。
大好評「バーチャル・ミステリー・シリーズ」第1弾。原作はシャノン・ギリガン。

近日発売予定！

トータル・ディストーション

君はミュージックビデオ・プロデューサーだ。
さあ、ディストーション・ディメンションへ行き、素晴らしいミュージックビデオを制作してくれ。
億万長者となるか、野たれ死ぬかは、君しだいだ！
★この秋の超話題作！まもなく発売だ！

10月15日発売予定！

黒魔術殺人事件 ¥9,800

着衣にはニワトリの血、顔や体は泥まみれでエルスペス・ハスカードは殺されていた。
ヴードゥー教を手掛かりに、君は6時間でこの殺人事件を解決しなくてはならない。「バーチャル・ミステリー・シリーズ」の第2弾！

DEMO-CD発売中!

標準小売価格 ¥980

HATNETでは最新CD-ROMゲームのDEMO-CDを好評発売中です。お近くの販売店にてお買い求め下さい。
直接郵送をご希望の方は、商品代＋消費税＋送料として切手１０８０円分を同封し、送り先を明記の上、弊社までお申し込み下さい。

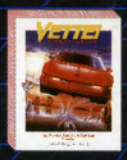
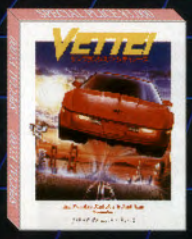
HATNET
Human Art Transfer & Network

国内正規販売代理店　HATNET［ハットネット］
〒101 東京都千代田区神田小川町3-26 新小川町ビル3F　TEL: (03) 3296-1761 / FAX: (03) 3296-1762

※Macintoshはアップルコンピュータ社の登録商標です。※記載の名称は一般に商標です。※表示価格には消費税は含まれておりません。※記載されている仕様、価格等は予告なく変更することがあります。

Twilight Express Presents

Super Value Series

5,000円以下の
超お買い得シリーズ

●VETTE!/サンフランシスコ・シティレース

Macintosh IBM-PC NEC PC-98

定価各3,000円（税別）

☆米国の若者の憧れのスポーツマシン"コルベット"でサンフランシスコのダウンタウンをぶっとばす痛快ドライビング・シミュレーションソフト。一番の特長はReal Map & Real Time Simulation。サンフランシスコの地図をそのままシミュレーションしたReal Map、そして車のスピード、距離、時間をシンクロナイズさせたReal Time Simulationです。

●VETTE!を徹底的に楽しもう!

Macintosh

定価 5,800円（税別）

☆VETTE!を徹底的に楽しむための解説書。ソフトの解説はもちろん、米国を代表するコルベット、世界最速のロードマシンSledgehammer Corvetteのデータも満載。スポーツカーファンにもおすすめの本。

●EVASIVE ACTION／日本語版

IBM-PC NEC PC-98 NEC版は'95年3月 発売予定

定価各4,980円（税別）

☆並外れたテクニックと持久力が問われる空中バトルゲームです。3Dグラフィックスによる戦闘中の描写が充実しており、コックピットだけでなく様々な角度から自・敵機を画面表示することが可能です。もう一つの特長として画面分割による2人用対戦マッチを楽しむことができます。

●FLIGHT STICK／日本語版

IBM-PC 定価 9,800円（税別）

☆全米No.1の出荷実績を誇るジョイスティック。実際の戦闘機のジェットステックのデザインを踏襲しており、米国で絶対的な人気を誇る製品です。

98ユーザーに朗報！

コンピュータ・テクニカ社製*ゲームポート98*（定価11,800円）と、この*FLIGHT STICK*（定価9,800円）のバンドル・セットを15,800円で販売します。これで、98ユーザーの君も本格派ジョイスティックで、様々な98用ゲームが楽しめます。

Twilight Express

トワイライトエクスプレス
〒203 東京都東久留米市滝山3-1-1-301
TEL.048-481-6316 FAX.048-481-6364

追溯了中国四千年的全部歷史、以借助神力与妖魔的斗争為開始。
太古的世界里人們見到了什麼、得到了什麼。
這是一個比西遊記更為遥遠的過去、
天地黎明的混濁時代一場毀滅妖魔的戦争、
圍繞着始初黄帝所属的一把『軒轅』神剣的神話。
所有有関這把『軒轅劍』的神話将在今年冬天傳到日本。

色即是空

虚空は全ての始りであり、終わりである。

全ては中国四千年の歴史を遥かに遡り、
神々の力をかりた人と闇の力との戦いから始まった。
太古の世界で人は何を見たのか、何を得たのか。
これは西遊記より遥か昔、混濁とした天地黎明時代の魑魅魍魎を打ち滅ぼして
暦元を興した黄帝『軒轅』のちからを宿した神剣にまつわる神話。
全てはこの『軒轅劍』によって、この冬日本に伝承される。

軒轅劍

CD-ROM
ENTERTINMENT SOFTWARE

Ken-en-Ken

日本語／中国語
バイリンガル

対応機種：DOS/Vマシン 要CD-ROMドライブ、ハードディスク（要20MB）日本語のみの場合、DOS5.0/V以降 サウンドボード対応 VGA

12月発売予定 ¥9,800

本商品についてのお問合せは——03-5273-6563 ㈱伊勢丹データーセンター CS 担当まで

開発：SOFT STAR（大宇資訊有限公司）
軒轅劍日本伝承記念中国四千年の暦元解明キャンペーン実施中！くわしくは店頭パンフレットで！

ISETAN

●お買い求めは全国のパソコンショップで。
●通信販売をご希望される方は、上記お問合せ番号に電話で直接注文されるか、現金書留めに郵便番号／住所／氏名／電話番号を明記の上お申込ください。（送料無料）

株式会社 伊勢丹データーセンター
〒160 東京都新宿区新宿5-17-18 H&Iビル5F

アーケード版では
まだ体験できない新しい上海

11月発売予定

上海 万里の長城

Shanghai : The Great Wall

めざせ、長城踏破。

積み重ねられた麻雀牌の中から、同じ種類のものを取り除いていくパズルゲーム、上海。
パズルゲームの傑作、あの上海がさらにグレードアップして、登場します。
秦の始皇帝が築きあげたといわれる歴史的建造物、万里の長城を舞台に、あなたの思考力を試してください。

- 取り除く条件がそろった2つの牌を探し出し、制限時間内にすべての牌を消すとゲームクリアになります。
- クラシック上海、グレートウォール（牌落下型上海）、ディムサム（牌スライド型上海）、バトル上海（対戦型上海）の4つのモードが用意されています。
- プレイヤーは万里の長城の始点（山海関）から終点（嘉峪関）まで、ゲームをクリアしながら進んでいきます。
- 2人協力プレイも可能です。

クラシック上海

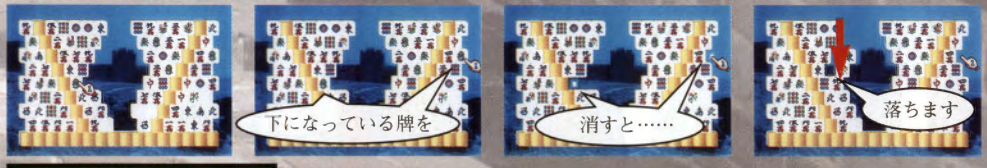
同種類の麻雀牌を選び消していく、従来型の上海です。

ディムサム

牌をスライドさせて消していきます。

グレートウォール

壁になった牌を消していきます。下の牌が取り去られると、上の牌が落下します。
落下した牌は右や左に他の牌がある場合、その牌に吸い寄せられます。



バトル上海

対戦型上海です。

© ACTVISION

ELECTRONIC ARTS

PC-9801シリーズ	PC-9801シリーズ	X68000シリーズ	12月発売	FM-TOWNS
価格：8,800 円	価格：8,800 円	価格：8,800 円		価格：8,800 円
メディア：5"FD	メディア：3.5"FD	メディア：5"FD		メディア：CD-ROM

お問い合わせ先　カスタマーサポート係　〒150東京都渋谷区神宮前2-4-12フルークス外苑　TEL.03-5410-3100　13:00～16:00 月～金（祝日休）

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

●画面は開発中のものです。●詳細な動作環境などにつきましては、パッケージの裏面、もしくは当社カスタマーサポート係まで電話にてお問い合わせください。●製品および社名は各社の商標および登録商標です。●価格は税別価格です。

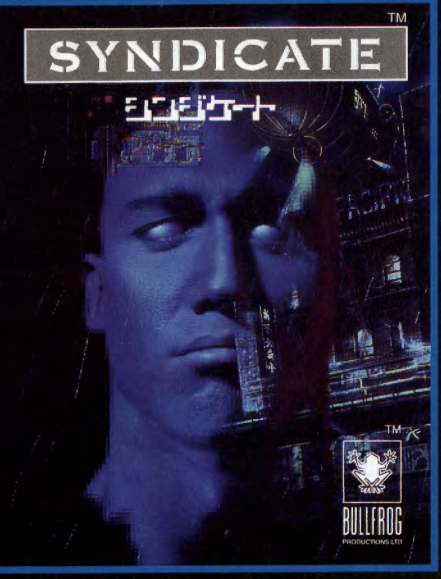
好評発売中

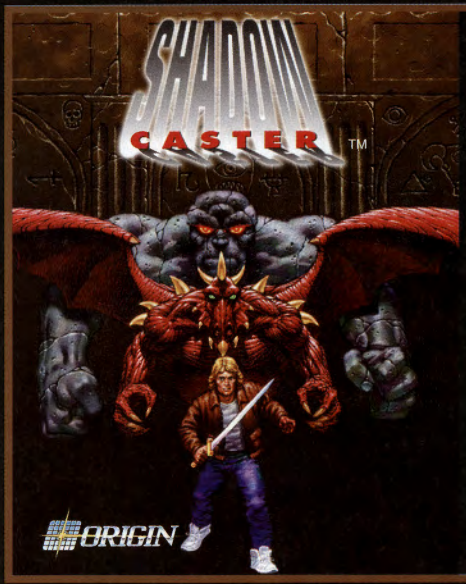
シンジケート

サイボーグ戦士を操り、
全世界を手中に収めろ。
コンクリートと
鋼鉄のはざま、
街路と下水道の
迷路など、
危険に満ちた世界が
待ち受けている。

●英ブルフロッグの大作を完全移植・日本語化●ＳＦ趣向にあふれた舞台設定●５０におよぶ地域から構成●反逆者の抹殺、要人の誘拐など、次々にくりだされる困難な任務

PC-9801/9821 FD版（5インチ、3.5インチ）
PC-9801/9821 CD-ROM版
FM TOWNS版、
DOS/V版、
MAC版
各12,800円
©1993/1994 Bullfrog Production Ltd.





シャドウキャスター

最新の３Ｄ映像技術と
驚異の
モーフィング映像で迫る
闇と魔法の
アクション
アドベンチャーゲーム！

●最新の３Ｄ映像技術を駆使した迫力のビジュアル●スムーズにスクロールする画面、高まる臨場感●主人公は現われた敵に応じて変身●メイン画面は主人公の視線によってさまざまに変化●テキストの省略化でプレイヤーが行動や選択に集中できる●メモのいらないオートマッピング機能搭載●５段階の難易度調整が可能

PC-9801/9821 FD版（5インチ、3.5インチ）
PC-9801/9821 CD-ROM版
各12,800円
©1993 Raven Software,Inc.
©1993/1994 Electronic Arts.
Shadowcaster is a trademark of ORIGIN Systems,Inc.

ストライクコマンダー

オリジン社が世界に誇る
大ヒット作。
待望の日本語版、
ついに登場。
まるで映画のような
スリルあふれる空中戦が
画面上に展開される。

●ポリゴンとテクスチャーマッピングの採用でさらにリアルになった３Ｄフライト画面●飛行力学・航空電子工学など最先端の飛行技術を忠実にシミュレート●個性的で魅力ある登場キャラクター●実機さながらのコックピットグラフィック

PC-9801/9821 FD版（5インチ、3.5インチ）
PC-9801/9821 CD-ROM版
FM TOWNS版
DOS/V版
各12,800円
©1992/1993 ORIGIN Systems,Inc.
Strikecommander is a trademark of ORIGIN Systems,Inc.Origin is a trademark of ORIGIN Systems,Inc.
©1994 Electronic Arts.

LaOX

めざせ!ゲーム情報発信基地

THE COMPUTER GAME館

1Fスーパーファミコンソフト大量展示

ホンキdeセール!

攻略本もいっぱい!

値段が目玉だ!

毎週週末に楽しい
最新イベント開催!

10月・11月/6Fイベントのごあんない。

- 10/8(土)・9(日)SEGAフェア(仮称)
- 10/15(土)・16(日)アトラス新作フェア(仮称)
- 10/22(土)・23(日)コナミフェア(仮称)
- 10/25(火)コナミ実況ワールドサッカー雑誌社対抗戦
- 10/29(土)・30(日)第2回CD-ROMフェア
- 11/5(土)・6(日)3DO・スーパーストリートファイターⅡX ゲーム大会
- 11/12(土)・13(日)フライトシミュレータver,5.0体験フェア

※都合により予定を変更する場合がありますので、その際はご了承ください。

1F ファミコン・スーパーファミコン・ゲームボーイ/2F PCエンジン・メガドライブ・NEOGEO・3DO/3F PC98シリーズ/4F MAC・IBM/5F TOWNS・X68000・MSX/6F イベントフロア

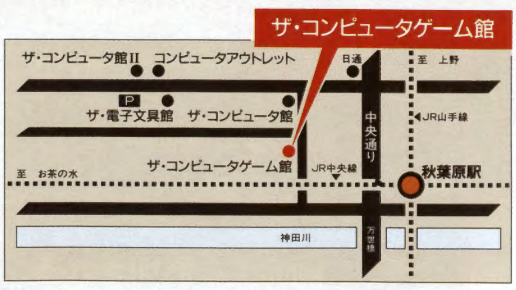
LaOX

THE COMPUTER GAME館

TEL/03-3251-3100

ラオックス ザ・コンピュータゲーム館(秋葉原駅徒歩4分)

〒101 東京都千代田区外神田1-8-8 Ⓟ駐車場完備



これが世界レベルのゲームだ！

日本語解説書付

REBEL ASSAULT™
（レベルアサルト）

大ヒット中!!

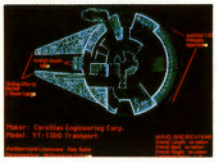
IBM(DOS/V) CD-ROM 標準価格 ¥9,800（税別）
Macintosh CD-ROM 標準価格 ¥9,800（税別）

3Dグラフィックスをフルに活用し、映画スターウォーズから取り込んだ迫力のフルスクリーンビデオ画面、音楽はもちろんジョン・ウィリアムス作曲のオリジナルサウンドトラックを使用。デジタルスピーチ・サウンド効果が、さらに3D画面を盛り上げる。プレイヤーは同盟軍の新人パイロット「ルーキー・ワン」となり邪悪な銀河帝国を相手にコンバットシナリオを遂行する。シナリオは映画スターウォーズに沿って進行され、スターファイターX-WING、A-WINGによるスペース・ドッグファイト、スノースピーダーを操ってのAT-ATスノーウォーカーへの攻撃、そして地上での銃撃戦など全15ミッションのアクションステージをクリアしなければならない。アクションアーケードゲームの決定版がこれだ！

STAR WARS SCREEN ENTERTAINMENT™
（スターウォーズ スクリーン エンターテイメント）

IBM(DOS/V) Windows FD 標準価格 ¥7,800（税別）
Macintosh FD 標準価格 ¥7,800（税別）

息を飲むスペースバトル、ミレニアムファルコン号のハイパースペース突入シーン、様々なエイリアン、そして帝国軍に抵抗を続けるヒーロー達、ルーク／ハン・ソロ／レイア姫が再びあなたのパソコンに登場する。単なるスクリーンセーバーを越えたファンタスティックな内容が満載のスクリーンセーバー！登場人物／エイリアン／スターファイターの詳細データをはじめ、スクリーンセーバー、スクリーンポスターの他、映画製作裏情報にも迫ります。スリル満点のスペースバトル、ライトサーベルでの決闘、ハイパースペース突入、デス・スターのトレンチでの飛行といったアクション面も充実。約100種類のデジタルサウンド効果に加えスターウォーズの色々なテーマ音楽が楽しめます。さらに、ジョージ・ルーカスがスターウォーズ新シリーズに寄せたメッセージを特別収録。さすがスターウォーズ本家のルーカスアーツ社が作成しただけあって非常に凝った作りに仕上がっています。まさにスクリーンセーバーの決定版！あなたのパソコンにフォースが宿る。

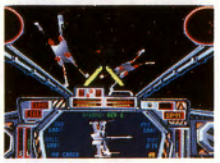


TIE Fighter™
（タイファイター）

豪華完訳日本語解説書付!!

IBM(DOS/V) FD 標準価格 ¥9,800（税別）

「TIE Fighter」は、映画スターウォーズを題材とした「X-WING」のシリーズ第二弾として登場。プレイヤーは、ダースベイダー、皇帝パルパタインの元で邪悪な帝国軍の一員となり同盟軍を叩き潰す！ ゲームシステムでは「X-WING」を継承しているが、グラフィック面では完全に異なる陰影の付いた新ポリゴン技術と3Dビットマップ技術を搭載し、「X-WING」とは完全に異なる雰囲気に仕上がっている。さらにシナリオ性の充実と難易度の設定、詳しいミッション説明など新システムを数多く導入。シナリオもパイロット適正ステージ・ヒストリカルコンバットミッション・配属任務で構成され、もちろんダースベイダー率いる作戦、さらに政治的陰謀や混乱、内部陰謀に関わる任務も含まれている。登場するスターファイターは、TIE Fighter・TIE Bomber・TIE Interceptor・Advanced TIE・Assault Gun-oatの5機に加え新型ファイター機が登場。帝国軍側からの視点で描かれた唯一のゲームがこれだ。



X-WING™（エックス ウイング）

IBM(DOS/V) FD 標準価格 ¥9,800（税別）

映画スターウォーズを題材とした「X-WING」は、ポリゴン処理画面とビットマップ機能でよりリアリティーの高い3Dスペースコンバットを実現。また、スターウォーズのオリジナルサウンドを使用。画期的なサウンドシステム「iMUSE」の搭載によりパイロットの動きに合わせたBGMが雰囲気を盛り上げます。さらに戦闘機のエンジン音、R2D2の声などの効果音は映画スターウォーズより直接導入。スターウォーズファンならずともDOS／Vユーザー必携のゲームです。

X-WING ミッションディスク第一弾 IMPERIAL PURSUIT™（帝国軍の追撃）

IBM(DOS/V) FD 標準価格 ¥4,900（税別）

このミッションディスクでは、デス・スターを破壊したすぐ後の同盟軍と帝国軍の戦いのエピソードを収録。15以上の新ミッションで構成。Top Ace Pilotファイルで「X-WING」の全ミッションを順番に関係なくプレイすることができる。

X-WING ミッションディスク第二弾 B-WING™（ビーウイング）

IBM(DOS/V) FD 標準価格 ¥4,900（税別）

このミッションディスクでは、前作インペリアルパーシュート後のエピソードとさらに重攻撃スターファイター「B-WING」を追加することができる。新ミッションは20ミッションで構成。Top Ace Pilotファイルで「X-WING」と「IMPERIAL PURSUIT」の全ミッションを順番に関係なくプレイすることができる。

※プレイにはX-WINGが必要です

Indiana Jones® and the Fate of Atlantis™
（インディジョーンズ 失われたアトランティス）

IBM(DOS/V) FD 標準価格 ¥9,800（税別）
IBM(DOS/V) CD-ROM 標準価格 ¥11,000（税別）
Macintosh FD 標準価格 ¥8,800（税別）
Macintosh CD-ROM 標準価格 ¥9,800（税別）

※CD-ROM版は日本語ヒントブック付

失われた文献によれば哲学者プラトンは失われた都市アトランティスと彼らの驚くべき科学力を支えたオルハリコンについて知っていたという。今、ナチスはその事実をつかみオルハリコンを手に入れ最終兵器を造るという野望に燃えていた。オルハリコンのその神秘的な力により超能力を見につけた考古学者ソフィアと共に、今再びインディとナチスの戦いの幕が切って落された。

Sam & Max Hit The Road™
（サム アンド マックス ヒット ザ ロード）

IBM(DOS/V) FD 標準価格 ¥9,800（税別）
IBM(DOS/V) CD-ROM 標準価格 ¥9,800（税別）

※CD-ROM版は日本語ヒントブック付

ローカルカーニバルショーの人気俳優ビッグフットがある日突然ガールフレンドのジラフネックと一緒に姿を消した。フリーランス契約の警官サムとマックスは、ビッグフットを捜し出すように指令を受け、彼らを求めてのアメリカ大陸縦断の珍道中が始まる。Steve Purcellのコミックがオリジナルとなった、Sam & Maxは、フルスクリーングラフィックスと分かりやすいポップアップアイコンが装備された痛快アドベンチャーゲームだ。

Dark Forces™（ダークフォーシーズ）

新製品情報

「スターウォーズ」アクション／アドベンチャーゲーム
94年10月以降発売予定 IBM PC CD-ROM 価格未定

帝国の新たなる秩序は、銀河系に恐ろしい結果をもたらしつつある。帝国軍の新たな戦闘基地デス・スターの情報を手に入れた反乱同盟軍であったが、更に詳細な情報を入手する為、特殊部隊のエリートスパイ諜報員の力を借りる。
プレイヤーはエリートスパイ諜報員となり、デス・スターの設計図を手に入れて、帝国軍秘密工場に潜入し、最新兵器スーパーストームトゥルーパーの製造を阻止しなくてはならない。帝国軍や暗黒面に忠誠を誓ったエイリアン達との銃撃戦を交えながら、手に汗握るストーリーがあなたを待ち受ける。
サスペンスタッチ溢れる「スターウォーズ」の新シナリオに基づいた、3Dアクションゲームが CD-ROM版でついに登場します。3Dテスクチャーマップにより、リアルなグラフィックを実現。オートマッピング／難易度設定等便利な機能を装備。もちろん、映画「スターウォーズ」からのオリジナル効果音／音楽スピーチがゲームをさらに盛り上げる。

Full Throttle™（フルスロットル）

未来型グラフィックアドベンチャー
94年10月以降発売予定 IBM PC CD-ROM 価格未定

法や秩序が消え去った近未来ではハイウェイの掟のみが支配する。荒廃した近未来を舞台とした「Full Throttle」では、プレイヤーは暴走族のリーダー「ベン」を演じる。有名なバイクメーカー、マルコム・コーリー殺人容疑の濡れ衣を着せられたベンは、族を脱退し、法の手を逃れながら、真犯人を見つけ自らの汚名を晴らさなければならない。フルグラフィックスを採用し、アニメーション映画のクオリティーを実現した「Full Throttle」は、そのアクションシーンと巧みなストーリー展開で、プレイヤーを荒廃した未来へと誘う。3D、2Dグラフィックスを見事に使い分け、リアル感溢れるバイクやヘリコプターなど様々な乗り物も登場。暴走族同士の激しい抗争シーンや1人称視点での走行シーン、クライマックスでの暴走族バルチャーズとポールキャットの対決シーンなど、手に汗握るアクションシーンが盛り込まれている。

AIR COMBAT CLASSICS™
（エアコンバットクラシックス）

IBM(DOS/V) FD 標準価格 ¥9,800

ルーカスアーツがリリースしてきた第二次世界大戦期のエアコンバットシミュレーションゲーム、「BATTLE HAWKS 1942」、「THIR FINEST HOUR」、「SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE」の集大成です。

Day of the Tentacle™
（デイ オブ ザ テンタクル）

IBM(DOS/V) FD 標準価格 ¥9,800
IBM(DOS/V) CD-ROM 標準価格 ¥11,000

※CD-ROM版は日本語ヒントブック付

マニアックマンションに住んでいるフレッド博士のペットであるパープルテンタクルが突然変異を起こし、全世界の征服の野望を目論んでいる。プレイヤーは3人のキッズを操り、タイムマシーンに乗り、パープルテンタクルから地球を救うのだ。

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 : LeChuck's Revenge™
（シークレット オブ モンキー アイランド 2 レチャックの復讐）

IBM(DOS/V) FD 標準価格 ¥9,800
Machintosh CD 標準価格 ¥8,800

幽霊海賊「レチャック」、彼が復讐に燃えて戻ってきた！モンキーアイランドの続編であるこのゲームでは、宝箱の場所を突き止める為には破れた地図の3枚の断片だけが手がかりだ。

THE SECRET OF MONKEY ISLAND™
（シークレット オブ モンキー アイランド）

IBM (DOS/V) CD-ROM 標準価格 ¥9,800
Macintosh FD 標準価格 ¥7,800

モンキーアイランドを目指し、海賊伝説の謎に少年が挑む！痛快アドベンチャーゲーム。

Loom™（ルーム）

IBM (DOS/V) CD-ROM 標準価格 ¥9,800
Macintosh FD 標準価格 ¥7,800

ルーカスアーツが新しい試みで作ったファンタジックアドベンチャーゲーム。

Indiana Jones and the Last Crusade®
（インディージョーンズ 最後の聖戦）

Macintosh FD 標準価格 ¥7,800

映画インディ ジョーンズシリーズ第3作「最後の聖戦」に基づいたアドベンチャーゲーム。

CLASSIC ADVENTURES™
（クラシックアドベンチャー）

IBM(DOS/V) FD 標準価格 ¥9,800

ルーカスアーツがリリースしてきた、「MONKEY ISLAND」、「INDY3」、「LOOM」、「ZAK MCKRACKEN」、「MANIAC MANSION」が一つになりお買い得パックとなって登場！さらにボーナスヒントも付いています。

● 料金に消費税は含まれておりません。

TIE Fighter and Star Wars Screen Entertainment games © 1994 LucasArts Entertainment Company. Imperial Pursuit, B-wing, Day of the Tentacle, Sam & Max Hit the Road and Rebel Assault games © 1993 LucasArts Entertainment Company. X-wing and Indiana Jones and the Fate of Atlantis games © 1992 LucasArts Entertainment Company. Secret Weapons of the Luftwaffe and The Secret of Monkey Island games © 1990 LucasArts Entertainment Company. Loom game © 1990 Lucasfilm Ltd. Their Finest Hour: The Battle of Britain, Indiana Jones and the Last Crusade - The Graphic Adventure and Maniac Mansion games © 1989 Lucasfilm Ltd. Battlehawks 1942 and Zac McKracken and the Alien Mindbenders © 1988 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Secret Weapons of the Luftwaffe, Their Finest Hour: The Battle of Britain, Loom and the LucasArts logo are registered trademarks of LucasArts Entertainment Company. Star Wars Screen Entertainment, Imperial Pursuit, Day of the Tentacle, Sam & Max Hit the Road, Rebel Assault, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Air Combat Classics, Classic Adventures, LucasArts and iMUSE are trademarks of LucasArts Entertainment Company. TIE Fighter, B-wing and X-Wing are trademarks of Lucasfilm Ltd. Star Wars, Indiana Jones, Indiana Jones and the Last Crusade, Battlehawks 1942 and Zak McKracken and the Alien Mindbenders are registeredq trademarks of Lucasfilm Ltd. Sam and Max is a trademark of Steve Purcell. iMUSE U.S. Patent No. 5,315,057.

MicroMouse ルーカスアーツ社日本地区正規代理店
マイクロマウス株式会社
〒160 東京都新宿区西新宿7-3-5 ピアット1ビル
PHONE（03）3366-8778㈹ FAX（03）3366-9207

◎さらに詳しい情報をご希望の方は資料請求券と実費分として郵便切手500円を同封の上、弊社カタログ係までお申し込みください。

GB11 資料請求券 MM

初心者にやさしいパソコン情報誌　月刊［ハロー! ピーシー］

Hello! PC

創刊2号
10月8日発売!

390円（税込）
毎月8日発売

第1特集
いつでも,どこでもパソコンしたい!

ノート,サブノートのこれが正解

話題の製品を一堂に集め、役に立つ活用法と新たな使い方を提案し、サブノート、ノートパソコンの魅力に迫ります。

速報リポート
各メーカーから新製品が続々登場!?
データショウ94

特別付録　40ページ オールカラー
周辺機器がわかる本①
ディスプレイ編

第2特集　深くおつきあいするために,知っておきたい
Windowsの謎
Windowsの基礎からちょっと得するテクニックをわかりやすく解説します。

入門講座
ウィンドウズ　ゴー! ゴー!
めざせ合格　漢字Talk7予備校

新連載スタート
パソコン英雄伝　巨人たちの伝説
パソコン トホホロジー

ソフトバンク株式会社/出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 TEL.03-5642-8100
SOFT BANK

欲しいパソコンが当たる! 当たる!!
Hello! PC、GAME BLAST
2誌連続創刊記念 パソコンプレゼント!

SOFT BANK

クイズに答えてご応募下さい。正解者の中から抽選で下記の賞品をプレゼントします。

【問題】 ○の中に当てはまる文字は何でしょう? ①～③の中から選んで下さい。

ソフトバンクが9月と10月に創刊する雑誌名は Hello!○CとGAME○LAST

① PとB　② AとZ　③ XとY

PS/V Vision
(日本IBM)

FM TOWNS Ⅱ Fresh
(富士通)

WOODY
(Panasonic)

PC-98 MULTi
(NEC)

PRESARIO
(COMPAQ)

UpGrade-MULTI
(エプソン)

Macintosh LC575
(アップルコンピュータ)

上記7機種を各2名様にプレゼント! また、応募者全員の中から200名様に“オリジナルテレホンカード”をプレゼント!

【応募方法】

官製ハガキに、クイズの答え、ご希望の賞品名1つ、住所、郵便番号、氏名（フリガナ明記）電話番号、年齢、性別、職業を明記の上、下記までご応募下さい。

●応募先　〒103 東京日本橋郵便局留　ソフトバンク「創刊記念パソコンプレゼント」係

●締切　平成6年11月8日（火）必着

●抽選/発表　厳正なる抽選により当選者ご本人に直接通知させていただきます。

※当選後の権利の譲渡・商品の交換・換金には応じられません

ソフトバンク株式会社／出版事業部

特報!

J・B・ハロルド第4弾登場!

リバーヒルソフトの最新作は,全編アメリカロケ敢行のスゴイやつ

編集部DION

事件を伝える新聞。撮影用にちゃんと作ったやつだよ

プロローグ

1993年のシカゴ……。ある早朝，ミシガン湖近くのノーザリー・アイランドにあるプラネタリウムの前で，赤いドレスを着た若い女の死体が発見された。被害者の名前はアンジー・ハート。サウスシカゴに住むハイスクールの生徒で，死因は背部と腹部に受けた鋭利な刃物による刺傷と，胸部に打ち込まれた一発の銃弾だった。

その翌日，同じプラネタリウムの前でまたひとりの女の死体が発見された。名前はキャサリン・ホワイト。キャサリンはシカゴを訪れていたリバティタウン警察の刑事で，銃弾を胸に受け，片手に自らの拳銃を握りしめて死んでいた。そして残されたキャサリンの荷物からは，アンジー殺害の凶器と思われるダガーナイフとビニール袋入りのコカインが発見された。

状況だけ見ると，アンジー殺害の犯人がキャサリンであり，キャサリンはその犯行後自殺したかのようだったが，このふたりを結びつける接点は何ひとつないし，また，アンジーが家を出たときと違う赤いドレスを着ていたことや，キャサリンには殺人の動機がないことなど，事件には不可解な点が多く残された。

次の日の夜，キャサリンの同僚であり恋人でもあった刑事J・B・ハロルドは，リバティタウン警察から派遣されてシカゴへと到着した。一体誰がなぜこんな殺人を犯したのか？　背後にうごめく人間関係が，J・Bの手によって明らかにされていく……。

J・B・ハロルドの歩み

はじめまして。㊞DIONです。僕はPC-8001だのMZ-80Kだののころから(っていっても知らないかも)パソコンいじってるけど，いままでプレイしたアドベンチャーゲームの中で印象に残ってるものっていうと，やっぱりリバーヒルソフトの「J・B・ハロルド」シリーズかなぁ。

こいつはJ・B・ハロルドという刑事が難解な事件を解決していくという推理モノのアドベンチャーゲームだ。最初の事件は「Murder Club(殺人倶楽部)」，そして「マンハッタン・レクイエム」「殺意の接吻」「DCコネクション」と続く3部作(「マンハッタン〜」と「殺意の接吻」はペアなので)だ。

当時のパソコンの機能なんて，今から比べると音もグラフィックも貧弱だったけど，それでも「う

ーん，ハードボイルドだなぁ」という雰囲気がよく出ていて，強烈にカッコよかったのを覚えている。シブい音楽と色彩が抑えられたグラフィック，登場人物の会話，背後の人間関係……すべてが当時の一級品だった。

で，そのJ・B・ハロルドシリーズの最新作(第4弾)が，なんと5年ぶりに作られているのだ！　その名も「Blue Chicago Blues(ブルー・シカゴ・ブルース)」。しかも一流のスタッフを使って全編アメリカロケ(つまり全部実写映像ってことね)とのこと。こりゃあ見ずにはおられないってことで，早速取材に行ってみたわけだ。

ちなみにこのブルー・シカゴ・ブルース(以下ブルーシカゴね)は，実写映像を最大限きれいに見せられるようにまずはレーザーアクティブ(LD-ROM²)で今年の12月に発売される(価格は未定)。次いで同じくレーザーアクティブのMEGA-LDで来年の2月に発売されることが決定している。「なーんだ。ウチの98じゃ遊べないの？」と思うなかれ。Windows版の発売が予定されているのだ(発売日は未定)。これなら98もDOS/VもTOWNSも，みんな遊べるってわけだ。もちろん次世代機の話も出ているようだから，そのあたりも期待していよう。

可哀想な主人公

ところでゲーム中の映像部分は約4時間。最短で終わらせても2.5時間あるらしい。スゴイ！　撮影だけで2カ月ぐらいかかっちゃうのもうなずける。ゲームシステムは画面上のアイコン(マーク)でコマンドを選択するというわかりやすい方法。音声は全部英語で日本語の字幕が流れるというのがgood。やっぱり映画は吹き替えより字幕のほうがカッコいいもんね。

プレイヤーはJ・B役なので，J・Bの顔はゲーム中には出てこない。そりゃそうだ。自分がその役をやってるのにゲーム中に顔が出てくるのはおかしいと思う。だからみんなはJ・B役の俳優の顔はわからずじまい。すごくカッコいい人だったぞ。あんまりカッコいいから，一度も顔を映されないのが可哀想になっちゃったぐらいだ。

ブルーシカゴを制作する4人の中心人物

「一流のスタッフを使って」って先に書いたけど，これじゃあなにが一流だかわからない。近頃は，なんでもかんでも「一流」になる世の中だしね。ところがブルーシカゴときたらハリウッドの映像プロダクションと協力して，撮影がシカゴの街だったりハリウッドのスタジオだったりするから，これはもうれっきとした「一流」でしょう。俳優なんかも，現地でオーディションを行って採用したという凝りよう。ちなみに俳優だけで40人近くいるそうだ。さらにそのほかのスタッフが50人ほど。うーん。こりゃほとんど映画だわ。

で，これだけ大きなプロジェクトだと，当然中心となって動くメンバーが必要で，ブルーシカゴの制作の中心となってるのは4人。リバーヒルソフト代表取締役社長の岡崎さん。常に現地に張りついて陣頭指揮をとっている，リバーヒルソフト企画制作本部第1制作部長の宮川さん。最初がレーザーアクティブっていうことで米国パイオニアの和田さん。そしてハリウッドの映像プロダクション「ALOSIO PRODUCTIONS」の社長Mr.Gregory R. Alosio。

彼らにいろんな話を聞いたけど，「映画とコンピュータゲームというのは，いままでまったく別々のアプローチで作られていたものだと思う。でも僕たちは，映画レベルのストーリーや映像をコンピュータゲームと融合させることによって，感情移入できるゲームというものを作っているんだ」という意見には納得。小説を読んだり映画を見たりするように，その世界に入り込めるゲームって少ないよね。そういう部分で大事なのはスペックじゃ表せない雰囲気。

そしてなんといっても雰囲気で大事なのは映像。それに関しては実際に現場で指揮をとってるMr.Alosioはこういってた。

「このブルーシカゴの撮影は，僕なりにいろんな面に気をつけてやっている。

まず映像の作り方。やっぱり映画やCFなんかの映像とゲームの映像は感じが違うからね。僕たちは僕たちで『映画ならこう撮る』

これが撮影現場だ！　うーん，それっぽい

っていう考えがあるし，彼ら(リバーヒルソフト)は彼らで『ゲームだからこうしてほしい』という考えがある。ちょっとでも疑問がでてくるとMiyagawa(編注：リバーヒルソフトの宮川さんのこと)に聞いてるから，僕たちも彼らも，そしてプレイヤーも満足できるものになってるよ」

醤油のありがたみ

僕は，アメリカに着くなり例の4人に話を聞いてみた。ホントはすぐに撮影現場に行きたかったんだけど，予備知識がなーんにもなかったもんで。

そんでもって，Mr.Alosioはともかくリバーヒルの社長以下社員やカメラマンさんなんかは長い間米国にいたもんだから，日本食が食べたかったらしい。そんで日本料理屋でインタビューをしたもんだから，清く正しいインタビューにはならなかった。ゴメン。みんなの顔がちょっと赤いのは照れ屋なわけじゃないぞ。念のためいっておくけど。

でも，ちょっとお酒が入ったせいかみんなの口がなめらかで，いろんな話が聞けて面白かったのは事実。岡崎さんは「こいつが売れなくてどーすんだよ」といわんばかりに鼻息が荒いし，和田さんは立場上もあってか「売れてほしいですねぇ」ってにこやかな微笑を浮かべてるし。ちなみにほかのメンバーは「あぁ，醤油ってこんなにおいしかったのかぁ」と涙を流して刺し身を食べてた。ほんとにおいしい刺し身でした。リバーヒルさん，ありがとう。

ちなみに飲みすぎて爆睡してた社長付き人の小林さん。あのあとちゃんと帰れました？

社長の岡崎さんは始終にこやかだった。笑ってるところを写真にとるのは普通大変だけど，この人はいつもニコニコしているからラク

現地ディレクター宮川さん。物静かな感じの人で，「アメリカはいいとこだけど，食べ物がなぁ……」とこぼしてた

パイオニアの和田さん。写真写りを心配してたけど，カッコよく写ったでしょ？

主役の俳優……じゃなくてMr.Alosio。ちょっとクリストファー・ウォーケンに似ててカッコいいよね。でもスタジオから家に帰る道で迷うなよ

現場の喧騒および静けさ

そしてスタジオ。㊝DIONは初めてのアメリカだってのに，ましてハリウッドのスタジオなんて入ったことがあるはずない。完全にビクつきながら行ってしまった。ちなみにブルーシカゴで使ってたスタジオは，映画「ビバリーヒルズ・コップ」なんかを撮ったという有名なスタジオ。事前に「合図があったら音出すな。むやみに動くな。スタジオ内では No Smoking！（実は僕にはこれが一番ツライ）」といわれていたので，ジャマにならないように，隅っこのほうで捨て犬みたいに小さくなってた。

ところが。映画の撮影現場なんか全然知らない㊝DIONが甘かった。シーンの始まりは，

1　まず大道具さんと小道具さんが器材を整える

2　その間にMr.Alosioと助監督，そして宮川さんが細かい打ち合わせをする

3　俳優さんが所定の位置についてスタンバイ

4　どでかい機械でスタジオ内の空気を入れ替える

と，ここまではやたら騒がしい。助監督が「この部分はどーすんだ?!」と叫んでたり，大道具さんがトランシーバーに向かって怒鳴ってたり。何十人もの人が一斉に動くものだから，その賑やかさたるやハンパじゃない。

その喧騒がひとしきり続いたあとで，スタッフ一同みんな所定の位置につく。そして，

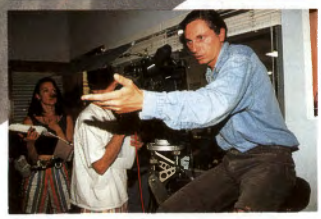
5　「Rolling！（カメラが回るぞ！）」の声がしてスタジオ中に警告の赤ランプがついてブザーが鳴る

この瞬間に無音。無音なんていうレベルじゃない。あれだけ人がいてあれだけの広いスタジオなのに，カメラさんが息をする音とか，俳優さんが体を動かして衣ずれする音とかがみんな聞こえる。体は動かせない，唾は飲み込めない，深呼吸はできない。もう，なんだかすごい状態。一度なんかジュースを口に含んだときに「Rolling！」って言われちゃって，そのまま飲まずに口の中にためてたよ。またそういうときに限って長いシーンだったりして苦痛。で，最後に監督席にいるMr.Alosioが，

6　「Action（演技スタートって感じ?）」とボソっとささやく

これだって，本当に蚊が鳴くような声でささやくだけ。しかもMr.Alosioは離れたところにいるのに，ちゃんとみんなに聞こえる。「針の落ちる音も聞こえる」っていうのはこういうことだったのかとしきりに感心した㊝DIONだった。

ちなみにMr.Alosioの映像へのこだわりはすごい。ゲームで使う映像っていうと，アバウトなのかなという気がしちゃうけど，ここは別世界。撮り直しの多いこと多いこと。というより撮り直し回数2ケタは当たり前。聞いたら「Magic 10（マジック・テン）」っていう業界用語があるらしく，僕は「10回目には成功する」っていう意味かと思ったら「10回目までにはなんとかしたいねぇ」っていうなんだか控えめな意味らしい。僕が見てるときは最高18回撮り直ししてたけど，あれは別に多すぎるわけじゃないのか。



自らカメラをのぞきこんで指示を与えるMr.Alosio。毎カット毎カット熱弁をふるっていて元気だった

刑事部屋のスタジオ。いろんな人が動く動く。スタジオ全体はこういう部屋が何十個もあってほんとに広い。しかもダンジョンみたい。㊝DIONはよく迷って「This way（こっちだよん）」といって連れ戻されていた。恥ずかしい

綿密な打ち合わせをするスタッフたち。上写真の右から2番目の人は現地に住んでるコーディネーターの楠本さん。英語ペラペラでちょっとうらやましかった

台本を読むJ・B。いつも台本を読んでたイメージがあるなぁ。ホントは顔も写しちゃったけど，当然見せられないよ

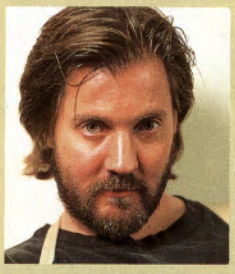
働く大道具さんたち。ホテルの部屋という設定だったので，ホテルらしさを出すのが大変だったようだ

メイクさん。ワンカットごとにこういうことやってて結構大変そう

ワンシーンを撮り終わった直後。結構撮り直しが多かったシーンだからみんな笑ってるのだ。そんなときでも黙々と台本を読んでいるJ・B。仕事熱心だなぁ（違うか）

登場人物とゲーム画面紹介！（といってもちょっとだけ）

数多い登場人物の中から数人と，実際のゲーム画面をちょっとだけ紹介しよう。それにしてもJ・B，カッコよすぎじゃないか？



多彩な登場人物達

エピローグ

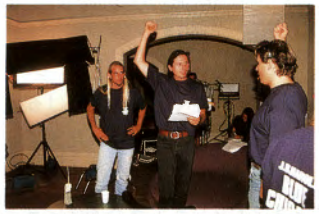
とりあえず最初に出るのはLD-ROM²版だけど，ユーザーは絶対買いだぞ。これを買わずに1994年は終われない。とかいってるけど，当然僕も動いているのは見ていない。でも，技術力の確かなリバーヒルさんのことだから大丈夫でしょう。ね，リバーヒルさん。

MEGA-LD，次世代機，Windowsと追って登場してくるが，たくさんのユーザーがプレイできる日が待ち遠しい。早く出ないかなぁ。それにしてもMr.Alosioをはじめ現地スタッフのみなさん，リバーヒルソフトのみなさん，本当にお世話になりました。

リバーヒルからの贈りもの

てなわけで100人近いスタッフで作られているブルーシカゴだけど，スタッフが着ているオリジナルTシャツを特別に5名の人にプレゼントしてくれることになった。詳しくは78ページを見てね。

サイズはL。「ゲーッ。アメリカのLかよぉ」という心配は不要。洗濯してるうちにサイズも縮むし色もちょっと落ちてくるし，ちょうどよくなるんだってさ。うーん。さすがはアメリカだな。



スタッフが着ているTシャツ。当然非売品だ！

特報

Brandish 3
Spirit of Balcan

今秋ついに登場!!

「ブランディッシュ3 スピリット・オブ・バルカン」
ジャンル：RPG
発売日：11月発売予定
価格：12,800円
対応機種：PC-9801VX以降
メディア：3.5″／5″
メーカー名：日本ファルコム

ブランディッシュの世界もいよいよ3作目。これまでの謎が次々明らかになる！

▲前作に比べ，細部をパワーアップ。より遊びやすくなったので，快適にプレイできる

▼今回はどんな冒険が待ち受けているのか？　細かいストーリーについてはまだナイショ

◀ゲーム中ではさまざまな呪文を使える。これはドーラが電撃を発しているところだ

ブランディッシュ3はこんなゲーム

和製ＲＰＧの老舗として，次々とヒット作をリリースし続ける日本ファルコム。発売されたタイトルの中でも，フルマウスオペレーションでプレイできるアクションＲＰＧ，ブランディッシュシリーズは高い人気を誇っている。昨年も「２」が発売され，好評を博したことは，みんなの記憶にも新しいところだよね。そして遂に今秋，その第３弾がリリースされるのだ!!

今回見どころの１つとしてあげられるのが，なぜドーラがアレスをつけ狙うのか？　ドーラの師匠である大魔導士バルカンとアレスの関係……などなど，これまで伏線張りまくり状態だった事実が，次々と明らかになること。これは見逃せないものとなりそうだ。システムに関しては，もともと完成されたシステムだっただけに，大きな変更はなさそう。しかし，オートマッピング機能や戦闘でのキャラの動き，グラフィックパターンなどの細部を充実させることで，より遊びやすく，そして，迫力ある演出に仕上がっている。

さらに，今回の大きな魅力としては，プレイヤーはアレスはもとより，あのドーラなど計４人のキャラから１人を選んでプレイできる点があげられる。したがってエンディングなどもキャラによって違うはず。最低４回は楽しめるってわけだ。ここだけの話，キャラによってマップ上に配置されているアイテムなども違うらしいぞ。それではさっそく，ブラ３の魅力的な世界をドドーンと紹介しよう。

さまざまなステージ

「ブランディッシュ３」は１や２と以上に，ダンジョンはもちろんのこと，砂漠，森，町，川などの多彩なステージで冒険をすることになる。もちろんそれらのステージでは，砂漠では砂ヘビや大アリ，森ではヒョウといった具合いに，そのステージ特有のモンスターが，独特の攻撃方法で襲って来るのだ。また，背景の重ね合わせや，川の流れるアニメーションなどが視覚的にゲームの雰囲気を盛り上げてくれるのは間違いない。

それから，霧が立ち込めたり，激しく雨が降るなど，景色以外の視覚効果でみんなの目を楽しませてくれるのも３の特徴だ。通常の冒険でこうなのだから，ボスとの戦闘ではどんなステージで戦うことになるのか？　そして，どんな演出が盛り込まれているのか？

これには十分期待してほしい。

多彩なステージがキミを待ち受ける。砂漠や森を舞台に，様々な冒険が繰り広げられるのだ

背景とキャラの重ね合わせにも注目!!　描き込まれたグラフィックが，マルって感じ

カジノでウハウハ

上でさまざまなステージがあると紹介したけど，今回は町のステージもあり，なんと，そこにはカジノがあるのだ。ここでは，スロットマシンなどのギャンブルができるようになっており，一番の見どころは，闘技場があるということ。ここでプレイヤーはさまざまな挑戦者と戦い，勝ち抜くと賞金を手に入れることができるんだ。

闘技場で現われる敵は，非常に個性的で，剣で攻撃してくるだけでなく，爆弾などの飛び道具を使ってきたり魔法を使ってきたりと，その動きはかなり多彩。また，自分が不利になるとペコペコ謝りだして，こちらが油断したスキに，突然襲ってくるひきょうなヤツもいるので闘技場といえども気は抜けないぞ。冒険中にどうも戦闘がうまくいかないなあ，という人は，闘技場でマウスさばきを練習してみるのもいいかもしれないね。

闘技場では挑戦者を相手に戦うことになる。そして見事勝てば賞金が手に入るのだ。キミのマウスさばきが問われるぞ!!

流浪の剣士
アレス・トラーノス

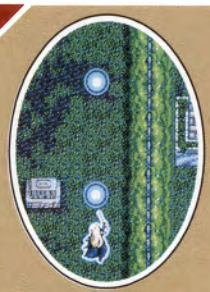
１，２を通して主人公を務めてきた人物。賞金稼ぎでもあるが，自らの首にも200万ゴールドの賞金がかけられている。様々な武勇伝が語られているが，それは結果としてそうなっただけで，本人が望んだことではない。

このキャラは剣での戦闘がメインになる。盾を装備できるのは，主人公４キャラ中彼だけ。魔力も人並み以上にあるので，初心者向きのキャラといえる。Ｉ，２からのブランディッシュファンなら，最初は今回もアレスでプレイするのが順当かな。

ちょっと冗談じみているけど，盾を２つ装備するのも可能

オノによる攻撃は強力!!　の一言に尽きる。ザコなら一撃？

アレスは遠距離攻撃できる武器はあまり使わないのだ



ドーラの武器は遠距離用が多い。遠くの敵はおまかせ

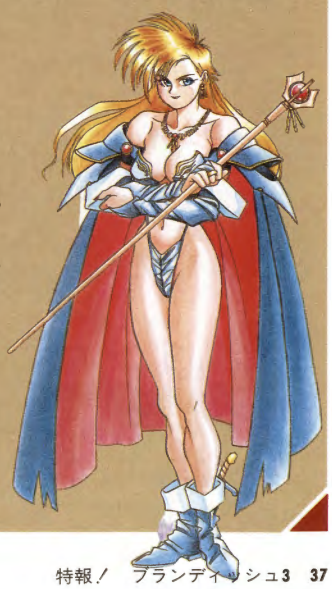
呪文を使えば精霊を召喚できる。精霊は自動で戦うぞ

ドーラの特徴として，様々な呪文が使えることも覚えよう

美しき魔法使い
ドーラ・ドロン

師匠バルカンの死にアレスが関与していると思い込み，アレスを追っている。優れた魔法能力を持っているが，その性格からか墓穴を掘ることがある。

あのドーラが使える!!　これを聞いて，喜んだユーザーは多いに違いない。防具，刀剣が装備はできないが，精霊の召喚や強力な呪文を使うことができるので，遠距離での戦闘がメインとなる。ドーラファンはこのキャラで決まり!!　と言いたいところだが，彼女でプレイすると，ＮＰＣとして登場した時のようなボケが見られないのだ。



無頼の格闘家

アンバー・ガルシア

2で登場した女拳法家。最強の武闘家を目指している。しかし，以前にアレスに敗れたことをきっかけに，彼女は武者修行の旅に出たのだ。

武闘家は鍛え上げられた肉体そのものが鎧の役目をするので，彼女は鎧を装備しない。回し蹴りやスライディングなど，肉体を生かした戦いが彼女の特徴だろう。武器に関しても，ブーメラン，ナックル，大型のものとしてはモーニングスターなどを扱うことができる。肉弾戦が可能，ということは武器がなくなったときに心強いぞ。

ブーメランでの攻撃。かなり遠くの敵でも攻撃できるのだ

肉弾戦を得意とする武闘家は回し蹴りなどで攻撃できる

武闘家は刀剣，拳，蹴りなどの多彩な攻撃ができるのだ

忍者というだけあって手裏剣で攻撃することもできるのだ

分け身の術。分身は自動で敵を襲う。なかなか便利な術だ

乱破の術。自爆することで敵に大きなダメージを与える術

非情なる暗殺者

尾白甚左右ェ門

通称ジンザ。今回新登場のキャラ。緋色の装束に身を固め，その素性，目的はまったくわからない。はたして，彼はどんな活躍を見せるのか？

忍者ということからわかるように，彼は忍術を使える。分身して敵を襲う“分け身”，自爆して敵に多大なダメージを与える“乱破”，姿を消す“霧隠れ”といった具合に，どれも戦闘では重宝しそうなものばかりだ。使用できる武器は，ナックル，鎖鎌など。また手裏剣などの遠距離武器も使えるので，敵との距離はあまり考えずに戦える。

施設が充実

今回登場する施設は，武器屋，魔法屋，闇屋，道具屋，病院の5つ。いずれも冒険するうえで重要な拠点となることは間違いない。

武器屋では剣，ナックル，斧，モーニングスターなどを鍛えることができるし，魔法屋では武器や杖に魔力を込めてもらうことで，武器のパワーアップや魔法の使用回数を増やすことができる。前作でもあった道具屋では，アイテムの売買以外に，アイテムを預かってくれるほか，道具屋同士でアイテムの転送ができるようになったので，冒険中には，しばしばお世話になるんじゃないかな。ほかにも店の場所が移動したり，盗品などを売っている何かと謎の多い闇屋がある。今回新登場の病院は敵の特殊攻撃への耐久力をつけてくれるのだ。これら5つの施設を利用して，有利に冒険を進めよう。

前作とは少し変化が見られる施設。店員のビジュアルもきれいだね。さて，何を頼もうかな

施設は5種類。どの施設も十分に活用しないと，ゲームを攻略することは難しいだろう

オートマッピング

前作に比べ，オートマッピング機能も充実したぞ。自分が向いている方向を矢印で表示し，重要なポイントには，マーカーで色をつけることもできるのだ。これは前作とほぼ同じだが，画面レイアウトやマーカー部分を見やすくするなど，細かい改良が加えられ，より使いやすくなっている。さらには，今いち賢いとは言い難かったオート移動機能も，“自動回避”，“自動攻撃”，“自動開閉”の3つが移動時に選択でき，改良された。また，移動ルーチンも格段に強化されたので，障害物に引っ掛かったりすることは決してないのだ。前作の雰囲気を継承しつつ，より

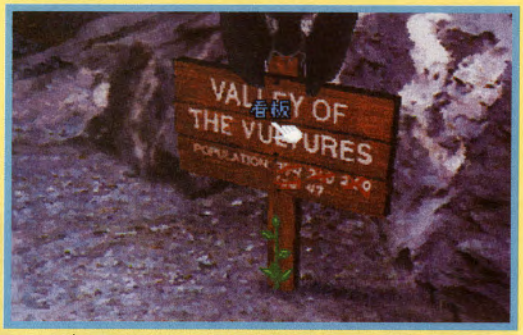
オートマッピング＆オート移動機能があるので，マップなど覚えていなくとも楽にプレイできる。前作よりぐ～んと賢くなっているぞ

ユーザーフレンドリーな要素を詰め込んだ「ブランディッシュ3」。次号も期待してくれ！（出雲　至）

NEW 新作 WAVE

【RETURN TO ZORK】

■データウエスト■ADV
■1994年10月29日発売予定■12,800円
■PC-9821シリーズ, DOS/V, FM TOWNS各機種同時発売
■CD-ROM■HDD対応, マウス専用



とりあえず，画面内でマウスを動かすと何か文字が出る

すべてが壮大！ 魅惑のストーリー展開

全米で30万本以上の大ヒットを記録したActivision社の画期的インタラクティブ・アドベンチャーが，DAPSなどのオリジナル技術で定評のあるデータウエストの手で移植されることになった。初心者から上級者まで楽しめる奥の深い謎解き，テクスチャーと実写取り込みによる美しいグラフィック。どんな具合に移植されているのか気になって眠れないよ！

なぜ「ZORK」を移植したの？

藤田　全米で30万本売れたという実績と，これからのマルチメディアらしいゲーム性が，当社の路線と合致しまして，それで移植しようと考えたんですよ。

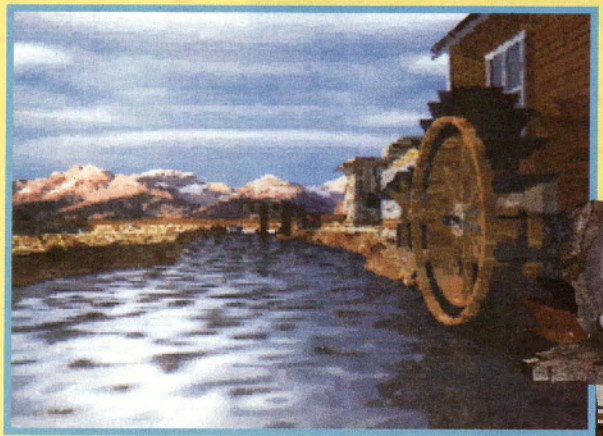
移植の上で一番気をつけたのは？

斎藤　技術的には変わらないんですけど，要は翻訳ですよね。やっぱり苦労したのがゾークのジョーク。その甲斐あってあの世界を十分に伝えられたのではと思います。

「ZORK」の見どころは？

藤田　まずインタフェースが優れている。また，シナリオで言えば，トリックのためのトリックではなく，無理なく謎が溶け込んでいる。ほかにもいろいろありますけど，とにかく人物のリアクションがいいってことですかね。

斎藤　あと大容量化も一気に狙っているんですけどね。CD-ROMあたり前，HDあたり前，メモリも8Mくらいは積んでおけよって感じでね。


シンプルでわかりやすいコマンド。自由度の高さもこのゲームのウリ

PCMによる会話音声は60分以上。味のある声優さんが多数出演。

▲さすが256色表示。広大で美しいフィールドは，十分にこのＲＰＧのスケールの大きさをうかがわせる
▶登場する人々はすべてゲームにかかわりを持っている。ハリウッドの映画俳優が多数出演し，リアクションを実写アニメーションで表現しているのはさすが米国産

やっぱりこのソフトはいろんな意味でデカイ。そのわりに初心者にも楽しめるのがいい。期待して待つぞ！

Orgel
PC-9821/TOWNS版
12月発売

PC-9801で好評だったサイキックディテクティブシリーズ第4弾が，細部に至るまで仕様をグレードアップしたリメイク版となって登場。全編ワークステーションで描き直した256色で，ユーザーインタフェースにも改良が加えられているぞ。キミも降矢木となって，寒い冬にさらに凍えるような恐怖体験をしてみないか？

データウエスト㈱広報課 **斎藤課長**
データウエスト㈱制作部 **藤田部長**

藤田部長　今月の語り手　斎藤課長

サイキックシリーズでシナリオを担当。「ZORK」ではシナリオとプロジェクトを統括。最近は徐々に現場を離れ，ラインスケジュールの管理とか後進の育成的仕事が多いとか。

年間数本発売されるデータウエストのタイトル全部の広報活動を仕切る男。別名，“開発よりも遅くまで会社にいる広報”。業界歴はかなり長く，ちょっとした顔である。

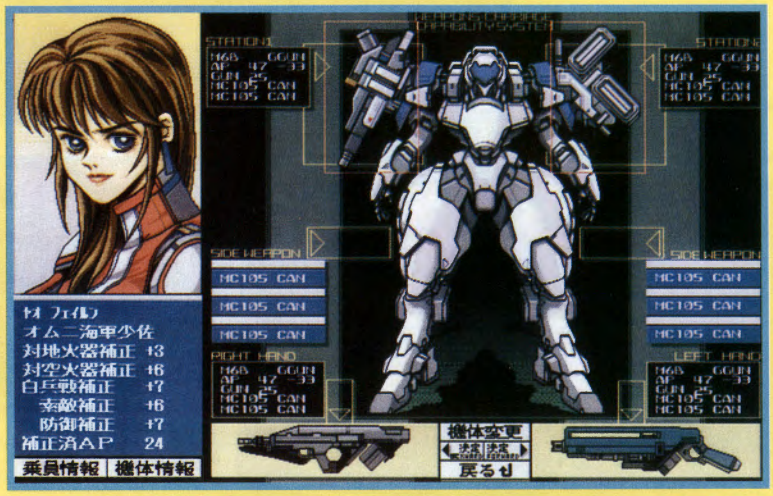
Return to Zork is Copyright © 1994 Activision, Inc. All rights reserved. Copyright © 1994 by DATAWEST, Inc.

【パワードール2】

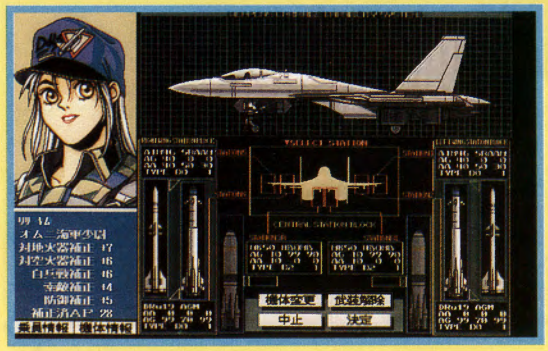
■工画堂スタジオ■SLG
■1994年12月上旬発売予定■予価11,800円(税別)
■PC-9801シリーズ(VX/UX以降), PC-286/386/486, PC-9821, NOTEシリーズ
■HD対応■MIDI音源(GS)対応

▲前作「パワードール」より

……あれから4年 惑星オムニは再び戦火につつまれようとしていた

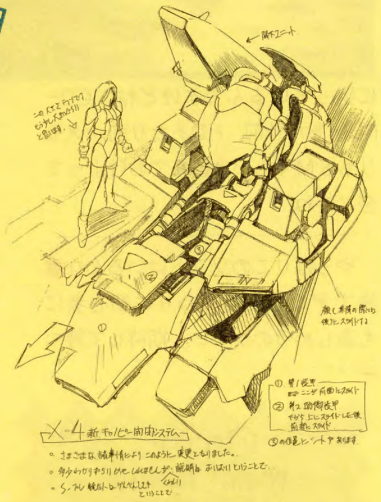


これが，新型パワーローダーX-4と前作TOP人気のヤオ・フェイルンだ。ちなみに画面は新兵装選択画面ね



旧メンバーも健在!!

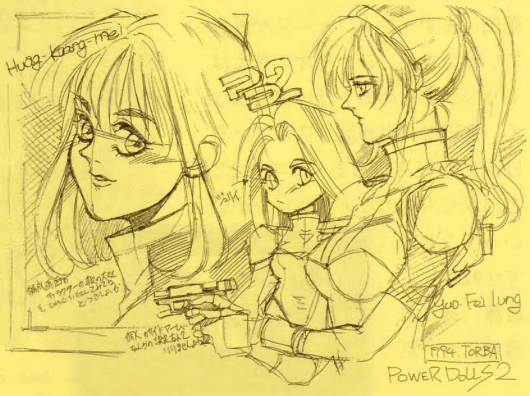
2では，DoLLS側も地球軍の技術を導入した兵器を使うそうだ



パワードールコンセプトデザイナー土井新也氏 大いに語る

今回の「パワードール2」では，4年後ということで，パワーローダーをはじめとする兵器も新型が登場します。それに，前作に引き続き登場するキャラたちも出世したりと，架空世界の中のリアルさというものを追求しています。今回の戦いの相手などはまだ秘密ですが，みなさんの期待にそえるようにがんばっています。

パワーローダーへの搭乗方法がX-3とは変更されているところに注目!! こうした設定の数々が「パワードール」の世界を支えているのだ。前作のキャラも，大人っぽくなって引き続き登場するぞ。ただし，前作リーダー格だった"ハーディー・ニューランド"嬢は，2では司令官に昇格してしまっているので，実際の作戦には参加することがなくなってしまっている。彼女のファンは残念だったね。でも，彼女が司令官ということは!?



今年1月に工画堂スタジオから発売された「パワードール」の続編が早くも登場だ。前作「パワードール」は，オムニという惑星上での独立戦争をあつかったSF-SLGだった。メインユニットとなるパワーローダーのデザインのよさ，そして，その部隊メンバーがすべて女性ということ，さらに，その兵器データの凝り方やミッション内容などのゲームシステムが，マニア心をくすぐったゲームだった。

さて，「パワードール2」だが，まず，ファンに朗報なのが，前作のデータを"2"に持ち込むことができるということ。つまり，前作で育てたお気に入りのキャラクターで2をプレイできるわけだ。

また，前作ではひとつのミッションごとに，2つ程度しか作戦がなかったわけだが，今回は，上官との対話形式で作戦を立案するシステムになっている。

また，パワーローダーも新型のX-4が導入されている。この機体には，ポケットと呼ばれる収納場所があって，そこに予備弾倉を収納できるようになっているそうだ。となれば，当然出てくるのが弾倉交換。前回は弾切れするとそれまでだったが，2では，弾の装填から，仲間同士の武器，弾薬の受け渡しも可能になるようだ。

発売が12月ということで，今回はこの程度だけど，来月になれば戦闘システムなども明らかになるので，次号を待っててね。

銀河英雄伝説Ⅳ

■ボーステック■SLG
■1994年10月下旬発売予定
■12,800円(税別)
■PC-9801シリーズ対応(VX以降)
■HDD専用■FM音源/MIDI音源対応

前3作とはまるで違う！提督としての権限も増大

いよいよシリーズ最新作,「銀河英雄伝説Ⅳ」が，登場だ！ Ⅲまではマイナーチェンジを繰り返してきた当シリーズだが，Ⅳではついに大幅なシステム改革が行われたぞ。

プレイヤーはゲームに登場する全172提督のうち、少将以上の72提督から１人を選んでプレイできる。前作までの国家レベルとは違い，今回は個人レベルで内政，軍事に関与するのだ。ラインハルトやヤンはもちろん，オーベルシュタインやシェーンコップなど，キミの好きな提督でプレイできるぞ。

提督という存在が，前作までのように単なる戦闘のコマではなく，１人の人物として扱われるようになったため，階級，役職といった要素が加わった。階級が低いと，上官に従う立場でしかないが，反対に高くなると配下を従えることが可能になり，発言力も大きくなる。また役職に任命されると，さまざまな権限も与えられるのだ。

発言力と書いたが，Ⅳでは，会話が重要な要素となっている。上官への提案，部下からの進言などが「会話形式」で行われるのだ。たとえば，なにかを提案した場合，単にイエス，ノーで返事が返ってくるのではなく,「貴様の意見など誰が聞くか，この金髪の小僧め」などと，原作に忠実なセリフが表示されるのだ。ラインハルトとアンネローゼ，ヤンとトリューニヒトなど，それぞれ原作を思わせる会話データが用意されているぞ。

プレイヤーが戦闘で操作できるのが自分の艦隊だけに限定されたのも，従来との違いだ。これは総司令官として全艦隊を率いているときでも，大艦隊に配属される末席の提督のときでも同じ。総司令官には全軍に命令したり，独断行動を取る提督に手を焼く楽しみ(？)があり，末席の提督には命令を破って，自分勝手に戦闘に参加できるという利点がある。どちらにしろ，前作では味わえなかったプレイだ。

BGMはMIDI音源で美しい音楽を楽しむことができる。なお，ハードディスク専用なので注意しよう。

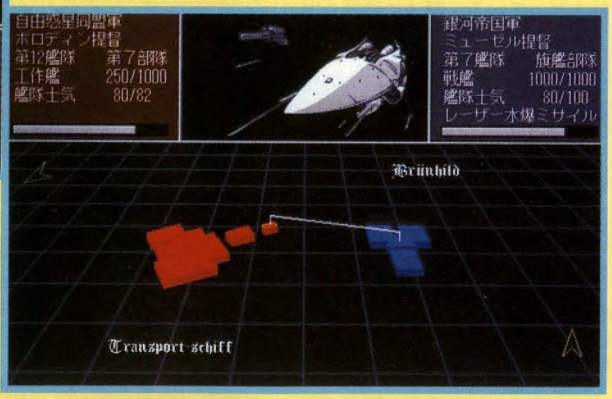
(出雲 至)

提督同士の会話がおもしろい！

帝国 vs 同盟

星系の数は58個に増え，恒星，ブラックホールなどが加わった。艦隊戦は組み合わせにより1000パターン以上のアニメーションが用意されている。ほかに艦隊数を“面積”で表すなど，斬新な要素も見られる

戦闘シーンもますますパワーアップ



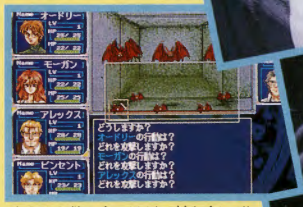
加藤氏自ら描き下ろした感動のオープニング！

パラケルススの魔剣

■ハミングバードソフト■RPG
■10月21日発売■9,800円
■PC-98VX以降■MIDI対応，マウス対応

前作「ラプラスの魔」が発売されたのは，今から約6年前。そしてこの秋，長い年月を経てその続編「パラケルススの魔剣」が発売される。舞台となるのは，第二次世界大戦直前のヨーロッパ。各地に点在する謎（シナリオ制になっている）を解決しながら，世界を破滅に導こうとする陰謀を阻止するのがプレイヤーの目的だ。

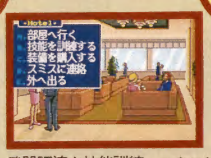
基本的には前作同様3Dのダンジョンタイプだが，街，オリエント急行，バザール，森など移動場所がかなり増えたので，よりバラエティに富んだ旅行気分が味わえるだろう。そのうえ，単調になりがちだった調度品なども，さらに洗練された美しいグラフィックに仕上がっている。魔法の種類も増え，前作よりバランスよくまとまっているこの「パラケルススの魔剣」。286マシンでできることのすべてを注ぎ込んでいるぞ！


味方の人数も多いけど，敵も多いぞ

MISSION Ⅰで行ける場所はこんなにあるのだ

←ニューカムの事件（ラプラスの魔）に興味を持つ少女・フランカ。彼女は一体何者なのだろう？
↑スミスより依頼を受ける一行。行方不明になったエドガー・ライトなる人物を探すのが目的だ

ホテルのロビー



武器調達や技能訓練，スミスに連絡などはここでできる

ホテルの部屋

体力回復や，装備などのキャンプモードに入ることができる

占い師の館

占いや情報収集などができる。フランカの養い親の家

ジョン・マーカム邸

情報が聞けるうえ，仲間に加わったりもしてくれる

エドガー・ライト邸

被害者の家。まずはここを捜索することから道は開けてくる

なぞぷよ98

■コンパイル■PUZ
■11月11日発売■7,800円
■PC-98VX以降■HD対応

「ぷよぷよ」にも将棋や囲碁のように段位を〜というわけで，全日本ぷよ協会が設立されるほど老若男女に人気の高い「ぷよぷよ」。その「ぷよ」をクイズして，“のーみそぷ〜”の難問奇問を満載したのがこの「なぞぷよ98」なわけ。クイズだけでもなんと300問！もちろんそれだけじゃ物足りない人のために，エディット機能が用意されている。つまり無限のなぞぷよを作れるわけで，まさに一生ものののソフト。ぞうにもできるぞ!?

エディットは超カンタン操作で作れる。データをFDにセーブしよう

↓問題レベルは3つ。こんなデモもついている

↑ポーズ機能でストップして，じっくり挑戦もできる。親切すぎて，もうっ！

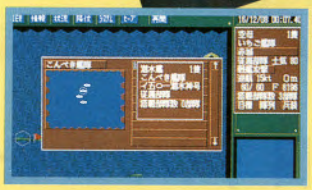
NEW WAVE

紺碧の艦隊

■マイクロキャビン■SLG
■12月発売予定■11,800円
■PC-98VX以降■HD専用，マウス専用

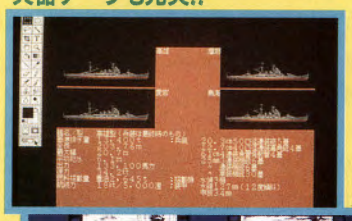
荒巻義雄氏の書き下ろしの，長編海戦シミュレーション小説「紺碧の艦隊」（トクマノベルズ）が，マイクロキャビンの手でゲーム化される。もし第二次世界大戦で日本軍が勝ち続けていたら……そんなIfを前提にしたこの「紺碧の艦隊」は，すでに14巻が刊行される超人気シリーズ。マイクロキャビンとしては初の海戦ＳＬＧとなるわけだが，社長自らの企画ということで，開発の主力メンバーを投入するという力の入れ方。マルチシナリオ，記録フィルム風戦闘アニメーション，兵器マニアも納得のデータなどこれを聞いただけで期待できることは間違いなし！

超人気のif NOVELが珠玉の海戦ゲームに

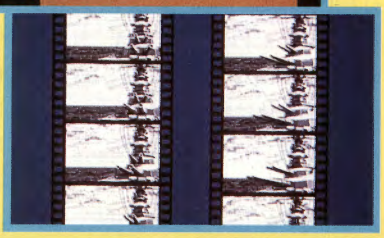


ゲームはリアルタイムで進行。策敵，進路の指示など的確に

兵器データも充実!!



同型の艦でも見事に描き分けている。職人芸のようだ



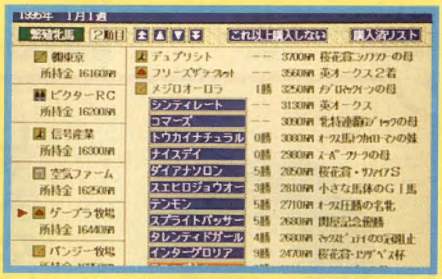
画面の粗さが当時のニュースフィルムの雰囲気を出している

アニメーションは記録フィルム風

クラシックロード3

競馬ＳＬＧの王道を往く「クラシックロード」シリーズ。早くも第３弾を迎えるってことで，ファンは小踊りして喜んでいるんじゃないかな？　究極の競馬ＳＬＧを目指し，この“３”はよりマニアックに，よりリアルな進化を遂げているんだ。まずモードは従来のＣＲモードにダービー勝利を目指す優駿モードを追加。競走馬も外国産馬，地方馬を区別して，出走レースを制限する凝りようだ。レーススケジュールの見直し，16頭立て出走など盛りだくさん。データも1500頭以上！こりゃたまらん！

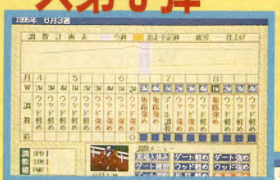
■ビクターエンタテインメント■SLG
■12月9日発売■9,800円
■PC-98VX以降■HD対応，マウス対応



優駿モードの繁殖牝馬のセリ。いい馬を２～３頭買いたい

驚くべき進化を遂げたシリーズ第３弾

冠名をつけると，馬が生まれた時に自動的に命名してくれる



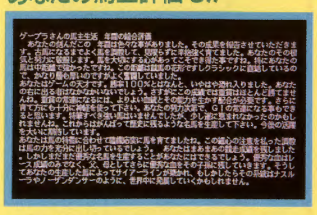
ゲート練習も追加になった

スタートの良し悪しをレースに反映させるため，ゲート練習も追加

馬のデータは1500頭以上！

競馬ゲームは競走馬の血統データ集としても価値がある

あなたの馬主評価も!!



１年の最後には，アーケードの占いマシンのように，馬主評価が下される。反省しよう

※画面写真は開発中のものです

©1993荒巻義雄・徳間書店・徳間ジャパンコミュニケーションズ
©1993MICROCABIN CORP

本誌だけのSCOOP! HOT NEWS

日本クリエイトの最新作を 3X3EY

サザンアイ

[来春発売予定][ADV]

創刊号から幸先いいことに，日本クリエイトの最新作の情報をキャッチすることができた。さっそく我々SCOOP特別取材班（仮）は，せめて写真1カットでもと，新幹線“のぞみ”に乗り込み，大阪・八尾を目指した。ガセじゃなければいいが……。

しかし，我々の危惧はあっさり打ち消された。情報は本当だった。日本クリエイトの最新作とは，あの大ヒットADV「3×3 EYES」の続編（話自体は続きではない）。しかも今度はWindowsでのリリースとのこと。まあ，ふつうならPC-9821での移植を考えるだろうけど，なんでまたいきなりWindowsでオリジナルを，なんて冒険するんだろうか。やっぱりガセか？そんなことを考えている時に，板倉社長と広報のサワヤカ伊藤氏が手招きした。

「こっちでお茶でも飲みながら話をしましょうか」

我々は応接室で「3×3 EYES2」for Windowsに関する情報を少しでも多くGETしようと，板倉社長，そして開発陣にインタビューを試みた。はたしてどこまで明らかになるのだろうか？

for PC-9801

シンプルなアイコン，効果的に出てくるアニメーションウィンドウなど，演出面でも評価を得た作品だ

うるさ型のファンが多い「3×3 EYES」を見事な演出とシナリオで表現した前作。スタッフの熱意がヒットにつながった

日本クリエイト 板倉社長が語る「ゲームもWindowsでやらなしゃあないでしょう」

日本クリエイト設立当時はプログラマーとして活躍していた板倉社長。いまでも熱き開発魂を持ち続けるナイスガイだ。社運を賭けた「3×3 EYES2」に挑め！

◎高田裕三／講談社・ヤングマガジン
Windows版の画面写真はすべて開発中のものです

――「3×3EYES2」をWindowsでと考えた理由は？

板倉　今までDOS上で動くゲームに携わっていたわけですけど，その市場がマニア主導型から徐々に脱却しようとしてますよね。その大きな牽引力となっているのがWindowsです。しかし，まだWindows対応ゲームというものが少ない。我々はPC-88時代から関わっていますから，その頃からユーザー自身もレベルアップしているのを十分知っています。しかし，それが逆にマニアックな市場を作ってしまい，難しいゲームが氾濫する原因になったのかもしれないなと思っているんです。しかし，Windowsが出てきたことで，新しいユーザーが入ってきた。いずれゲームもWindows主流になるのは明確なんですよ。とりあえずどこかが先陣を切り，実績も上がれば，他のメーカーさんもついてくるでしょうし。しかも「3×3 EYES」という素材が，どちらかというとスピードを要するゲームじゃないですから，チャンスじゃないかなと判断したわけです。

GET!

ES2

ズ(仮)

[Windows対応]

知りたかったら開発に聞け!!

社長とのインタビューでは聞けなかった進行状況を聞いてしまえ！　ということで，忙しい中，システム関係担当の山本さんと，グラフィック担当の道慶さんにも話を聞いた。2人とも意外と顔色がいいが，まだ本格的な開発は始まってないの？

道慶「今回も南町奉行所さんにお願いしますが，基本的なシナリオと絵コンテのラフは上がっています。絵の枚数も含めて前作の倍以上くらいにはなるのではと考えてます。2は八雲が主人公の大活劇にしようと思っていますから，楽しみにしてください」

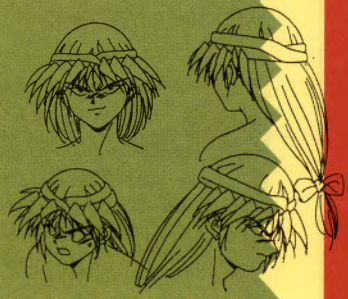
山本「今やっているのはシステム回りとかアイコンなどの雰囲気の試作です。今回は256色ですから，テスト的に前回のセル画を取り込んで合成してみたりしてます」

道慶「実際プログラマーのほうはムチャクチャ苦しんでるみたいですけど。Windowsで作った経験のある人間は1人もいませんし，制約も多いですからね。動きなんかは互換性をとらないとダメだし。でもグラフィックが一番かかりそうです。前作も半年かかってるんですよ。開発環境もこれまでとガラッと変わってますから」

●けっこう悲惨な話が多くなってしまったが，音源サポートや256色への期待の声も聞かれた。これから年末が佳境。ガンバッテ！

ハーンも出ます

ヤングマガジンの連載では脇役ながら絶大なる人気を誇るハーンが今回は登場するらしい。ドジで意地っぱりで女好きで，でも好きな女の子を救うために，後ろ髪ひかれる想いで仲間を裏切ってしまうあたりが人気の秘密なのかな？



ストト版の絵を比べてみると……

Windows版(仮)

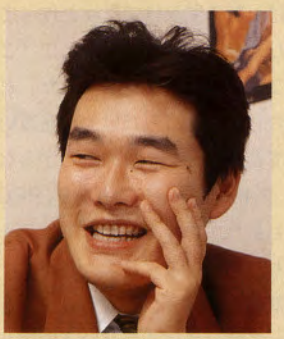
同じ場面でもこんなに違う

——いままでWindowsのゲームをメーカーさんが作りたがらなかった理由はなんだと思いますか。

板倉　初期の頃はWindowsでゲームをやる必然性がなかったし，スピードにも問題がありましたからね。でもこれだけWindowsが普及してくると，メーカーの姿勢として無視はできなくなってきた。パソコン市場の創世期には，ゲームがパソコンの普及に多大なる影響を与えてきたんですけど，Windowsに関してはゲームはあまり貢献してないのではと思います。これからはそれではダメじゃないのかな，ということも提唱していきたいと思っています。

——メディアはCD-ROMですか？

板倉　前作「3×3 EYES」の場合は，FD12枚です。ディスクの交換とか，ユーザーに対して酷でしたよね。現実にはCD-ROMの市場も大きくなってきたわけですし，前回の2倍以上にシナリオも音声も増えてますからCD-ROMで出します。ただし，今は98よりDOS/V機のほうがCD-ROM普及率は高いわけですから，そのへんでもWindowsは非常にいい。世界標準機的なことをハードじゃなく，WindowsというOSレベルでやることが大切です。メーカーとしては単一の商品を作ることでいくつものハードに対応できる。市場が格段に広がる。そうすると開発に対してる今まで分散していたコストを1つにして投入できる。移植性を考えて，機能を外すムダな労力もいらなくなります。現段階ではリスキーな部分も多いですけど，崖っぷちに立ったつもりで，「3×3 EYES 2」を成功させますよ。



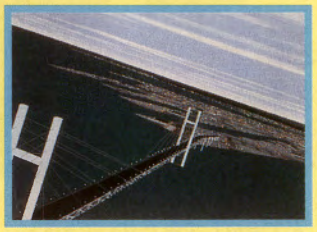
毎日京都の自宅から通う，サワヤカ広報マンの伊藤さん。板倉社長の熱意に圧倒され，発言がなかったかのようになっているが，それは編集上の都合。写真載せるから許してくださいね

【Microsoft Flight Simulator Version 5.0】

地形データも同時発売

■マイクロソフト■SLG■1994年10月発売予定■FS5：12,800円/データ：各5,900円■PC-9821A/B/Cの各シリーズおよびPC-9800シリーズにアクセラレータボードを搭載したもの(256色専用)■MS-DOS5.0以上

さあさあみなさんお待ちかね。圧倒的なグラフィックの美しさと，寸分の狂いもない精密な地形データでDOS/Vユーザーを驚異と熱中のどん底におとしいれたマイクロソフトのフライトシミュレータ(以下FS5)が，いよいよPC-9801シリーズ用に発売される。



これはベイブリッジ？

製品自体は100%DOS/V版と同じ。640×480ドット256色に対応，テクスチャマッピングによるリアルな地形データ，グラデーションによる空の描写，PCM音源対応，などなど。うーん。やってくれるぜマイクロソフト。時間経過によって空が変化したり，エンジンを個別に制御できたり……もうとにかくスゴイんだ，これが。

FS5用の地形データ「Microsoft New York」と「Microsoft Japan」も同時に発売される。「FS5で日本の空が飛びたい！」という望みがやっとかなうわけだ。ニューヨークのほうは，マンハッタンのビル群，自由の女神なんかが入ってて，ジャパンのほうは東京・横浜の地形，大阪城，姫路城，ベイブリッジなんかが入ってる。

この美しいグラフィックを見よ！

富士山をバックにジェットで飛ぶ

これはシカゴの街並み

【トータル・ディストーション】

■ハットネット■ADV■1994年11月15日発売予定■価格未定■Macintosh LCシリーズ以降■システム7以上/CD-ROMドライブ/5MBのメモリが必要

「まだ出てなかったの!?」というMacユーザーも多いことだろう。そう。スペースシップ・ワーロックを作った天才ジョー・スパークスは，数年間かけて黙々と作っていたのだ。で，ここで読者に「これこれこういうソフトなんだ」と紹介したいところだけど，正直いってどのジャンルなのかわからない。アドベンチャーでもあり，RPGでもあり，マルチメディアソフトでもあり……なんなんだろう？

作ったビデオクリップを確認

基本的には「ビデオクリップを作って売りさばく」という内容だが(ちょっと語弊があるが)，それはあくまでもゲームの中の一部にすぎない。書斎の本を読んでてもいいし，敵を求めてさまよってもいい。タワー（主人公がいるところ）を冒険してもいいし，ひたすらビデオクリップを作り続けてもいい……とにかくとらえどころがない。あえて呼ぶなら「総合エンターテインメントソフト」としか言いようがない。

Windows版もほぼ同時発売が予定されている。今後の情報から目を離すな！

墓場で歌うロッカー。無気味

この男は何者なのだろう

ビデオプロデューサーに連絡

【 黒魔術殺人事件 】

■ハットネット■ADV■1994年10月15日発売予定■9,800円■68030以上のCPUを搭載したMacintoshシリーズ■漢字Talk7.1以上/CD-ROMドライブ/5MBの空きメモリが必要■Power Macintosh対応

CD-ROMアドベンチャーゲームなんかは，一度詰まるともうオシマイという感じがあって結構つらい。そんななかで登場したのが，この「黒魔術殺人事件」だ。前作の「サム・ルパート殺人事件」のシステムがグレードアップされている。今回は，プレイヤーの選択次第で3つの異なる展開，異なる犯人捜しを楽しめる。Windows版もほぼ同時に発売される予定だ。

問題の死体。そばにはニワトリが……

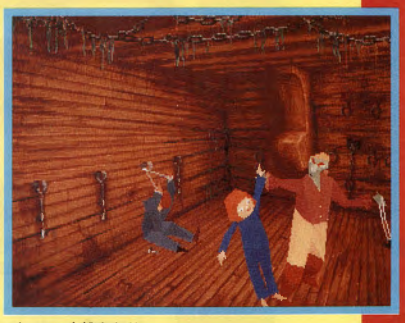
これがメイン画面

関係者一覧

【 アローン・イン・ザ・ダーク2 】

■アローマイクロテックス■ADV■年末発売予定■価格未定■Macinsh LC以上

笑わせてくれるサンタの衣装



ゲームの中盤あたり

海賊のそばをすり抜けろ！

さてさて。まだかまだかといわれていた「ポリゴンおやじ2」のMacintosh版がそろそろお目見えしそうな感じだ。

純粋なアドベンチャーゲームなんだけど，リアルタイムなうえにポリゴンでグルグル動くところがスゴイ。いま見てもスゴイ。カメラワークもその道のプロに任せただけあって秀逸。ほぼ同時期にPC-9801シリーズ版（16/256色対応）も発売される予定になっている。続報を待て！

【THE 11th HOUR】

■Virgin Interactive Entertainment■ADV■年末発売予定■価格未定■DOS/V（英語版）

血溜りに横たわる骸骨

超豪華パズルゲーム「THE 7th GUEST」の続編「THE 11th HOUR」の姿が見えてきた。一定のストーリーにしたがって次々とパズルを解いていくのは前作同様。しかしこの画面を見よ！　このグラフィックが映画のように動きまわるわ，モーフィングはするわ。

まだ決定じゃないけどCD-ROM3枚組ぐらいになるらしく，Mac版，3DO版も順次発売の予定。

ほとんど映画。このあとが怖いけど

これはどういうパズルなんだろう？

国内ではヴァージンゲームが販売する模様だ。できるだけ早くね。

【 NASCAR Racing 】

■Papyrus■RAC■発売日未定■価格未定■DOS/V（英語版）

レース中の画面。美しい

ストレートを走り抜けろ！

ビデオ再生モードも健在

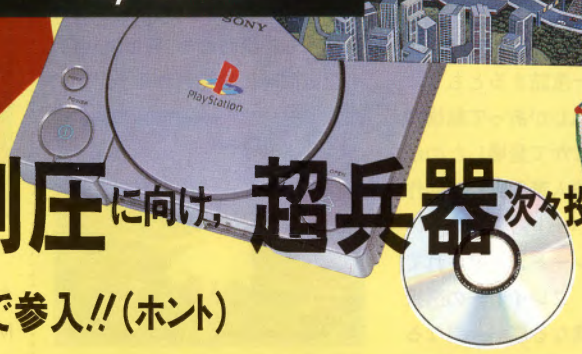
IBMユーザーならみなさん御存じのINDYCAR Racingの続編「NASCAR Racing」の情報がちょっとだけ入った。

SVGA対応になったのがまず改善点。さらに1秒当たりのフレームもINDYの倍にあたる30フレームになるらしい。どうやらCD-ROMだけの販売になるようなので，持ってない人は早速用意すべし。

ちなみに日本では，これまたヴァージンゲームが販売してくれるのではないだろうか。

NEW WAVE

プレイステーション



次世代戦争制圧に向け，超兵器次々投入！

ソフトバンクも「MYST」で参入!!（ホント）

セガサターンに比べて，本体同時発売ソフトがちょっと弱いのではと危惧されていたプレイステーション。しかし，そんな不安を吹き飛ばすようなビッグタイトルが続々と発表された。今回紹介する中には年内発売の難しいものもあるが，いずれにしてもこれから購入を考えている人には嬉しいニュースと言えるだろう。どれをとっても欲しくなるようなものばかりではないか！　マルチメディアマシンではなく，あくまでゲームマシンであると主張する，ソニーの思惑がピタリ的中した感もある。これだけのラインナップを常時そろえることができれば，最強のマシンになる可能性もあるよね（ほめすぎ？）。

【MYST】幻想的な映像に酔いしれる…

■ソフトバンク■プレイステーション■12月発売予定■価格未定■完成度?%

もやがかかった谷と尾根の陰影が美しい。手前のものはいったいなに？

今月号の120ページでもレビューしている，あの「MYST」が，ウソかマコトかソフトバンクよりリリースされる。ソフトバンクはパソコンではゲームを開発した実績はあるものの，家庭用機でソフトをリリースするのは初めてだ（ファミコンは一応サードパーティー契約してたけど）。幻想的でミステリアスな雰囲気を醸し出すグラフィックが，どのように移植されているのか，ページをめくってじっくり見比べてほしい。ほら，遜色ないでしょ？　趣向を凝らした楽しい仕掛けもそのまんまだぞ！

ゲームスタート直後の港の風景。階段を降りてMYST島内探索に出かけよう。そこでキミはいろいろなものを見つけ，何かを知るだろう

このゲームでは，日記に記された「チャネルウッド」「ストーンシップ」「セレーネ」「メカニック」といった時代を旅することになる

【闘神伝(仮)】

プレイステーション専用のオリジナル格闘アクションとして注目を浴びる「闘神伝(仮)」。従来のポリゴン格闘ものとはひと味違い，“見せる”“興奮させる”といった要素に重点をおいて開発されている。つまり，間合い，空間をふんだんに使った映像と，ハデな視覚効果で演出し，ダイナミックな立体感を出そうというわけだ。とはいってもグラフィックが弱いというわけではなく，背景256色で秒間90,000ポリゴンを動かすことが可能なのだから，次世代機群のポリゴンゲームの中でもかなりのハイクオリティ。登場キャラクターは今回紹介するエイジ（黒髪の冒険家），カイン（金髪賞金稼ぎ），ラングー（金棒を持った鉱夫），ソフィア（金髪の私立探偵ギャル）を含む8人だ。

【リッジレーサー】

目標1台に1本！ 前人未踏の移植度に驚け！

namco

■ナムコ■プレイステーション■12月発売予定■6,000円前後■完成度50%

吊橋を駆け抜ける爽快感！ でもこのアングルってあった？

WINNING RUNで切り通しを疾走するデモシーン

「リッジ」名物と言われるトンネルシーン。オレンジのランプなどの微妙な明暗が美しい

南国気分あふれるパーム・ツリーとリゾートホテル。こんな道を走ってみたいよな

アーケード版の忠実な移植を目指し，開発を進めてきた「リッジレーサー」が，ついに初お目見えとなった。「家庭用ハードになんか移植できないよ」という声も聞こえてくる中，50%の完成度というわりに，この美しさと仕上がりはなんだろう。画面から開発陣の熱いナムコスピリットが感じられる（なんて）。さらに，このプレステ版ではいかに違いを出すかも検討され，＋αの要素が入るもよう。これはもう想像を超えた興奮だ。

ナムコではこのほか，「スタープレード」「サイバースレッド」の開発も順調とのこと。以降の新作もビッグ続きでうれしいなぁ。

© 1993 1994 NAMCO LTD.
画面写真は開発中のものです

“魅せる”ポリゴン格闘アクションだ！

タカラ

■タカラ■プレイステーション■発売日未定■価格未定■完成度30%

スコットランド対日本の剣対決

元ＫＧＢ諜報部員であるソフィアは，風裂きと異名をとる鞭の使い手。その連続攻撃は驚異

こんな金棒を振り回すとはなんという怪力！

【ヴァンパイア】

CAPCOM

最新アーケード作が早くも移植決定！

■カプコン■プレイステーション■来春発売予定 ■価格未定■完成度?%

人間達にモンスターと呼び恐れられる闇の住人ダークストーカーズ。謎の思念に呼び寄せられた10人のダークストーカーズがくんずほぐれつ闘う格闘アクションがこの「ヴァンパイア」なんだけど，みんな知ってるよな。なんといっても今現在も人気絶頂のアーケードゲーム。ストⅡの流れを組む操作系とコンビネーションプレイ。ディズニーものを彷彿させるファンタジックでキレイな絵とキャラクターの滑らかな動き。そのわりに奇天烈なキャラクターの個性。これが来春にも家庭で遊べるというのだから，たまらない。

突拍子もない攻撃方法が多いこのゲーム。キャラクターが人間じゃないだけにそりゃ納得だけど，それにしてもヘン。攻防のバランスや連続技キャンセル技などのあたりはさすがカプコンというデキだぞ

© CAPCOM 1994
画面写真はビデオゲーム版のものです

【ディエス・イレ】

■ファミリーソフト■ADV■11月末発売予定
■価格未定■PC-9821シリーズ■CD-ROM

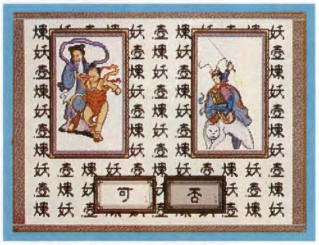
凶悪犯罪のはびこる惑星ゾディアックで発見された遺跡をめぐる事件を230枚にも及ぶバトルアニメーションと，キャラクター選択によるマルチシナリオで綴る。それが，ファミリーソフトのアドベンチャーゲーム「ディエス・イレ」だ。CD-ROM版ということで，登場人物にはすべて声優さんの声をあて，おまけに，主題歌も入るぞ。発売は11月の予定。

おお流れるようなアニメーション

【軒轅剣】

■伊勢丹データセンター■RPG
■1994年12月発売予定■9,800円(税別)
■DOS/V■CD-ROM(HDD専用)
■Ad-Lib対応

ドラクエタイプの戦闘だけど演出が凄い！



化け物はもちろん，アイテムの合成もできる

台湾製だけあって，呪文もすべて漢字なのだ

数年前までは違法コピーの横行していた台湾のゲーム事情もかなり改善されて，最近はなかなか質の高いゲームも増えてきたようだ。この「軒轅剣」もそんな中のひとつ。この中国神話を土台にしたRPGを，伊勢丹データセンターが日本語化して発売する(写真は台湾版)。

中国神話をもとにしたというスケールのでかいゲーム展開もさることながら，戦闘時の演出もフルスクリーンでド派手に展開される。また，魔獣合体ならぬ，妖魔合成，アイテム合成ができるなど，遊び心も満載だ。西遊記を更にスケールアップしたような壮大な中国神話の世界への旅が，この冬の話題になるかもしれないぞ。

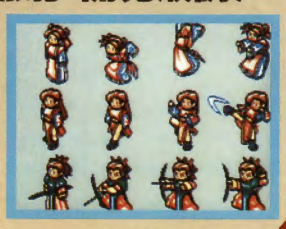
【ラグナレック】

■グローディア■SLG■10月27日発売予定■12,800円(税別)
■PC-9801シリーズ(要386以上のCPU)
■HDD対応■MIDI音源対応

いよいよ発売の迫ったグローディアの新作は北欧神話の世界を舞台にしたシミュレーションRPG，「ラグナレック」だ。ルーンストーンをつかった魔法や仲間のためにヴァルハラから帰還した骸骨戦士(右のイラストだ！)など，北欧イメージ満点のゲームだぞ。詳しくは次号レビューを見るのだ。

エテミブル-天壌無窮-開発順調！

グローディアの新作「エテミブル-天壌無窮-」の開発が進んでいる。「バイブルマスター」でお馴染みのシステムで，今回は日本神話にスポットを当てている。物語は邪馬台国の卑弥呼が主人公となり，アマテラスを救うためスサノオを倒すべく旅立つというもの。写真は戦闘シーンのキャラクターパターン。



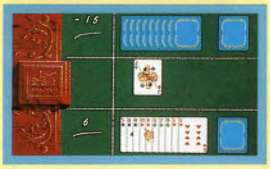
【 Cremlin Twilight 黄昏のクレムリン 】

■Witty Wolf■ETC■12月9日発売予定■13,333円
■PC-98VM以降■HD対応，マウス専用

いわくつきの女？ OOKT

8月5日に「エスピオナージ編」と「グレチカ編」を，そして10月7日に「ダイヤモンド編」という低価格ミニゲームをリリースしたWitty Wolf。これらのミニゲームが1本となってちょいとスリリングなシナリオを入れたのが，「黄昏のクレムリン」なのだ。先にミニゲームを買った人は，当然本編を優位に進めることができるぞ。スパイになり，大使になり，大臣になってゲームを遊んでみないか？

スパイとなってエスケープの演習をするエスピオナージ編のミニゲーム。イカす！



ダイヤモンドゲームでダイヤを賭けて勝負しろ！

【 卍PSY幽記 】

■ピー・エス・ディー■RPG■12月発売予定■12,800円(予価)
■286以上のCPUを搭載したPC-9800シリーズ
■MIDI対応

異様な変貌を遂げた近未来世界を舞台に，悪霊にとりつかれた恋人を除霊して連れ戻すのが目的のRPG。プレイヤーの行動次第で，物語が途中から大きく2つに枝分かれするようになっている。

だけど，なんといっても話題はサウンドとキャラクター。5年ぶりにパソコンに復帰した古代祐三の音楽(MIDI対応)と，すべて手塚プロダクションによって描かれたキャラクター達がこのゲームをより一層楽しいものにしてくれることだろう。

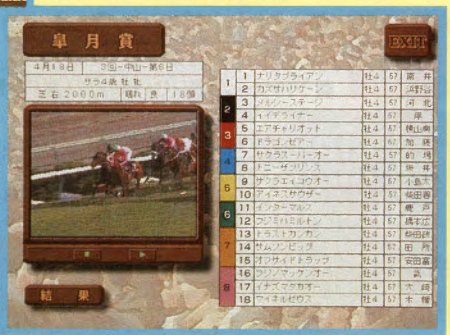
なぜか難しいといわれる和風RPG。この作品はどうかな？

【 中央競馬完全ガイド'94 】

■NEC-HE■ETC■10月上旬発売■12,800円
■CD-ROM■Windows
■要i486SX・25MHz，メモリ5.6MB，倍速CD-ROM

「ビワハヤヒデとナリタブライアンはどっちが強いのだろう？」。そんな夢の対戦を先取りして遊べる競馬データ集が登場した。今春のGⅠロードを映像で振り返るモードや，ダービースタリオンの競走シーンを使った実名対決モード，さらにダビスタで育てたキミの馬と，現役馬を一緒に走らせることも可能。これはすごいぞ。

◀今年の春のGⅠも実写で見れるぞ



3代血統，5走成績，通算成績，獲得賞金などど全452頭の現役馬のデータがギッシリ。付加価値も高いデータ集だ

【 ゲッツェンディーナー 】

■ガイナックス■ETC■来春発売予定■価格未定
■Macintoshシリーズ■CD-ROM
■要漢字Talk7，QuickTime

「電撃ＰＣエンジン」誌上で連載されていた小説「ゲッツェンディーナー」が，ドラマＣＤとして発売される！　ふんだんなビジュアルシーンとセリフを楽しめるぞ。イラストはもちろん赤井孝美氏だ。

ヒロイン・ミーサ姫役は松井奈緒桜子さん。他有名声優陣が多数登場するぞ

小説そのままのドラマが，ファンのイメージどおりに進むはず。発売日は未定だけど，Windows版も進行中とのこと

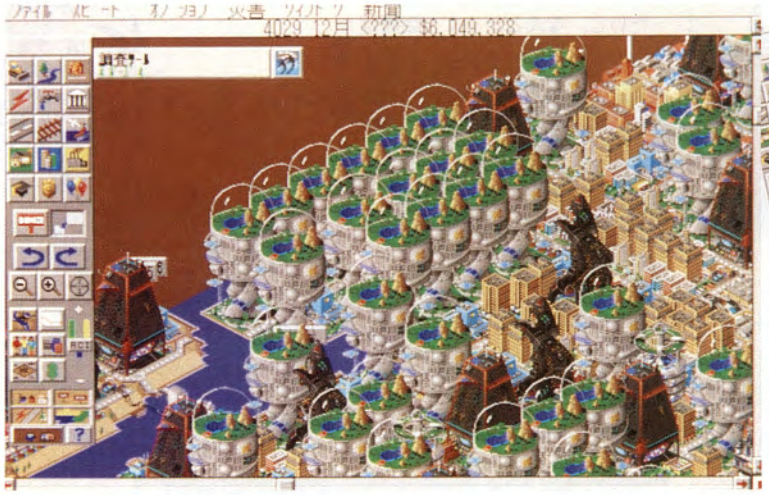
98 Ranking Top30

ここは，PC-9801/9821シリーズとFM TOWNS，Windows(国産)ソフトを
全部まとめて30位まで紹介するページだ。
集計の方法および集計協力店のリストは
54ページに詳しく載っているので参考にしてほしい。

1位 シムシティ2000

386points

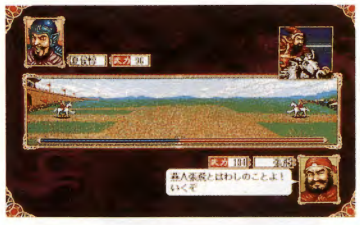
■イマジニア■PC-9801/21■FD■9,800円■SLG



DOS/V，Macで大ヒットした作品の98版。当初は9821シリーズだけだろうといわれてたけど，イマジニアのおかげでノーマル98ユーザーも遊べるようになった。イマジニアに感謝！

2位 三國志Ⅳ パワーアップキット 〈302 points〉

■光栄■PC-9801/21■FD■6,800円■ETC



こいつを三國志Ⅳに組み込めば，イベントが増える，一騎討ちが単独で楽しめるなどの利点がいっぱい。三國志Ⅳを持っている人なら無条件で買いだろう。まだの人は三國志Ⅳとパワーアップキットがセットになった製品を買うのがいいかと。

3位 ウイニングポスト パワーアップキット 〈301 points〉

■光栄■PC-9801/21■FD■6,800円■ETC

2位の「三國志Ⅳパワーアップキット」とわずか1ポイント差で3位につけた。まったくもって光栄強し！　エンディング条件を設定できたり，自分の馬で対戦モードが可能になったりするキットだ。ちなみにデータも最新のものになってるぞ。

4位 無人島物語 〈296 points〉

■ケーエスエス■PC-9801/21■FD■12,800円■SLG

ケーエスエスブランドとしてはパソコン初参入だが，堂々の4位という快挙を成し遂げた。これからもこの調子でがんばってほしいものだ。すでにプレイしているけどどうにも詰まってる人は，今月号のGame Cruncherのコーナーも参考にして。

5位 野々村病院の人々 〈273 points〉

■シルキーズ■PC-9801/21■FD■7,800円■ADV■18禁

グラフィックのみならずゲームシステムが好評だった「河原崎家の一族」もヒット作品だが，こちらも負けずにランク入り。前作よりエンディングの数こそ減ってるけど，分岐点の数は圧倒的に増えている。何度も楽しめてうれしいことだ。

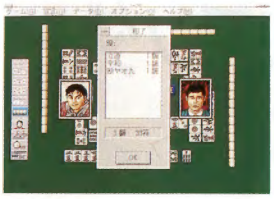
6位 宇宙快盗ファニーBee〈265 points〉

■アリスソフト■PC-9801/21■FD■7,500円■ADV■18禁

広大な宇宙を舞台に，詩織とサティの2人が繰り広げるドタバタアドベンチャー。なぜだかわからないけど，盗っていくものがたわいなくて面白い。でも千利休の使ったお箸なら欲しいぞ。

7位 雀道〈194 points〉

■システムソフト■Windows■FD■8,800円■TBL



こいつはただの麻雀じゃない。システムソフトらしいというべきか，キャラクターの性格をカスタマイズできるのだ。パラメータをいじるのも楽しいし，うまくやれば雨宮だって作れるかも。

8位 ポリスノーツ〈175 points〉

■コナミ■PC-9821■CD-ROM＋FD■12,800円■ADV

合計6年間の制作期間を経て放つ超大作インタラクティブ・シネマ。シナリオもさることながら演出も非常にうまい。ゲームというより「参加できる映画」というほうがいいかも。

9位 クリスタルリナール〈163 points〉

■ディー・オー■PC-9801/21■FD■8,800円■RPG■18禁

操作が容易な3DRPG。まぁディー・オーといえばやっぱり「触手」なしには語れないわけだけど，その特徴はこの作品でもいかんなく発揮されている。操作が容易なのも特徴だ。

10位 Libido7〈156 points〉

■リビドー■PC-9801/21■FD■8,800円■ETC■18禁

うーん。厳密にはゲームじゃないと思うけど，とりあえずランクイン。メーカーは「オカズウェア」といってるけど，それが適切な表現かと。なんのオカズかは想像してちょうだい。

11位 提督の決断Ⅱ パワーアップキット〈151 points〉

■光栄■PC-9801/21■FD■6,800円■ETC

12位 Diver's〈148 points〉

■ミンク■PC-9801/21■FD■8,800円■SLG■18禁

13位 三國志Ⅳ〈139 points〉

■光栄■PC-9801/21■FD■12,800円■SLG

14位 英雄伝説Ⅲ〈137 points〉

■ファルコム■PC-9801/21■FD■12,800円■RPG

15位 沙也香〈135 points〉

■フェアリーテール■PC-9801/21■FD■7,800円■ADV■18禁

16位 ファーストクイーンⅣ〈127points〉
■呉ソフトウェア工房■PC-9801/21■FD■9,800円■SLG

17位 ファーランドストーリー〜天使の涙〜〈126points〉
■TGL■PC-9801/21■FD■9,800円■RPG

18位 フリーウェアコレクション8〈124points〉
■富士通■TOWNS■CD-ROM■2,500円■ETC

19位 戯画もーしょん〈121points〉
■インターハート■PC-9801/21■FD■8,800円■ADV■18禁

20位 ストライクコマンダー〈119points〉
■EAV■PC-9801/21■FD/CD-ROM■12,800円■SLG

20位 Jリーグ1994プロフェッショナルサッカー〈119points〉
■ビクターエンターテインメント■PC-9801/21■FD■9,800円■SLG

22位 **ネクロノミコン〈109points〉** ■フェアリーテール■PC-9801/21■FD■8,800円■ADV■18禁
23位 **英雄志願〈108points〉** ■マイクロキャビン■PC-9801/21■FD■6,800円■RPG
24位 **ドラゴンナイト4〈102points〉** ■エルフ■PC-9801/21■FD■8,800円■SLG■18禁
25位 **デザイア〈96points〉** ■シーズウェア■PC-9801/21■FD■7,800円■ADV■18禁
26位 **メタル・アイ2〈94points〉** ■エルフ■PC-9801/21■FD■8,800円■RPG■18禁
27位 **提督の決断Ⅱ〈88points〉** ■光栄■PC-9801/21■FD■14,800円■SLG
28位 **天下御免〈87points〉** ■アートディンク■PC-9801/21■FD■10,800円■SLG
29位 **三國志Ⅳ withパワーアップキット〈86points〉** ■光栄■PC-9801/21■FD■19,200円■SLG
30位 **秘密司令1919〈76points〉** ■フェアリーテール■PC-9801/21■FD■7,800円■ADV■18禁

●98/TOWNS/Windowsの混合Top30ランキング第1回は以上の結果となった。目立つのは光栄製品群の健在ぶりだろう。それだけで30タイトル中6タイトルという割合を占めている。ほかのメーカーもがんばって，国内ゲーム界を盛り上げてほしい。それら以外の製品では，7位「雀道」と8位「ポリスノーツ」，4位「無人島物語」あたりが目立つところか。来月の動向に注目だ。

今月の気になるソフト

20位 ストライクコマンダー

●EAV●PC-9801/21●FD/CD-ROM
●12,800円●SLG

集計をした時点では発売間もないころだったうえ，かなりハイスペックなマシンシステムが要求されるにもかかわらず，きっちり20位にランク入りした。

名前を知ってる人も多いと思うけど，もともとは海外のORIGIN（オリジン）がIBM PC/AT互換機用に発売した現代戦フライトシミュレーションゲーム（舞台設定は近未来だけど）。とにかくカッコいいんだ，これが。

なにしろグラフィック。機体から街からコックピットまで，ていねいに描き込んである。「アローン・イン・ザ・ダーク」なんかにも使われてるポリゴンという技術でまずグラフィックを描いて，そこにグラフィックのパターン（機体の迷彩など）を貼り込む「テクスチャマッピング」という技術を使っているんだ。

コックピットなんかも秀逸。飛んでるときにマウスをグリグリ動かすと，まるで自分が頭を動かしているかのような感じで周りの景色が見られる。これだけのグラフィックが動くのはすごい。「ウルティマ・アンダーワールド」で培った技術が，タイプは違うがこのゲームにもいかされている。

ランキングのシステム

本誌GAME BLASTのランキングは，下記にあげた各店舗の協力により成り立っています。データは，基本的に発売月の前々月の1カ月間の売り上げを基準にしたものです（例えば，10月8日発売号なら8月の売り上げのデータ）。ソフト名の右側に書いてあるポイントでランキングが決定しているのですが，この数字は次のようにして算出されています。

まず各店舗から，98/TOWNS/Windowsの混合ランキングを30位までと，DOS/VおよびMacintoshのランキングを10位までをそれぞれ集めます。

次に，各店舗のランキングごとに1位は30ポイント，2位は29ポイント，3位は28ポイント……というように点数を割り当てていきます（DOS/VとMacintoshのランキングは10位までの掲載となっているので，1位は10ポイント，2位以下は順に9ポイント……となる）。

すべての店舗についてそれらの作業が終わったら，あとはソフトごとにポイントを集計してランキング結果を出します。

なお，J&Pをはじめとする大型店舗に関しては，一度センター（J&PならJ&Pを統括するセンター）で各店舗の情報がまとまってから編集部に到着しますので，1店舗分の数字でポイントが反映されています。

ランキングデータ協力店一覧

ツクモ札幌1号店 ☎011(241)2299
そうご電器YES札幌 ☎011(214)2850
デンコードーDaC東口店 ☎022(291)4744
ビック万代店 ☎025(243)5135
J&P富山店 ☎0764(22)5033
J&P金沢店 ☎0762(48)4711
J&P入江店 ☎0762(91)1130
J&P寺池店 ☎0762(47)2524
パソコンランド21高崎東口店 ☎0273(26)5221
ラオックスザコンピュータ館千葉 ☎043(245)9371
J&P津田沼店 ☎0474(72)5211
J&P渋谷店 ☎03(3496)4141
J&P町田店 ☎0427(23)1313
J&P八王子店 ☎0426(26)4141
J&P本厚木店 ☎0462(25)5151
ヨドバシカメラOA総合館4F ☎03(3346)1010
ラオックスザコンピュータGAME館 ☎03(3251)3100
日野電気パソコンセンター ☎03(3257)0015
ツクモ8号店 ☎03(3251)0099
石丸電気マイコンセンター ☎03(3251)0011
オークビレッジ ☎03(3254)2094
オーバートップ ☎03(3255)3443
すみや国吉田店 ☎054(263)5900
OAナガシマ沼津バイパス店 ☎0559(24)9898
J&P焼津インター店 ☎054(626)3311
J&Pテクノランド ☎06(634)1211
J&Pメディアランド ☎06(634)1511
J&Pコスモランド ☎06(634)3111
J&P U.S.LAND ☎06(634)1411
J&Pビジネスランド ☎06(348)1881
T・ZONE大阪店 ☎06(634)7771
J&P京都寺町店 ☎075(341)4411
J&P高槻店 ☎0726(85)1212
J&P和歌山店 ☎0734(28)1441
J&P姫路店 ☎0792(22)1221
J&P大須店 ☎052(262)1141
西電社(PC-PORT) ☎078(391)8000
J&P熊本店 ☎096(359)7800
American Software&Hardware Distributors,INC.

日野電気パソコンセンター

東京都千代田区神田佐久間町1-8-7東亜ビル1F　☎03(3257)0015

毎月掲載(予定)のショップ訪問。記念すべき第1回目は，東京は秋葉原にある日野電気パソコンセンターからはじまる。JR秋葉原の電気街口を出てすぐのガードの下にあり，かなり駅に近いという立地条件なので，行ったことがある人も多いんじゃないかな。

このお店，オープンが昭和63年なので，かれこれ7年ぐらいになるわけだ。店内は比較的ゆったりとしていて，パソコン本体，周辺機器，ソフトなどがズラリ。パソコンを買おうと思ったら，ここに来ればなんでも揃うというわけだ。「98MATEやPS/V Visionの登場以来，パソコン本体の売れ行きはやはりWindows使用が前提という環境に移行してきましたね」とは店長鈴木さんの話。ソフトのほうもそれを反映して，WindowsのCD-ROMソフトの動きがかなり大きいそうだ。

で，肝心のゲームソフトだけど，DOS/VやMacintoshはいまのところ置いてないものの98とTOWNSはてんこ盛り。写真を見ればわかるけど，この場所にところ狭しと並んでいる。タイトルを2，3本しか置かず，常に在庫を切らさないようにしているので，タイトル数も豊富に揃えてある。ただいっぱいあるだけじゃないのだ。「これからはWindowsのゲームが増えてくると思いますね」と，Windowsファンにはうれしいセリフも聞かれた。

ところで「写真にお客さんが写ってなくてヤダなぁ」と言ってましたけど，平日の午前11時という時間帯ですからねぇ。しょうがないですよね。

オークビレッジ

東京都千代田区神田佐久間町1-16大橋ビル6F　☎03(3254)2094

上が98ソフトのショップなら，こちらはDOS/VとMacintosh，Amigaの英語版ソフト専門ショップ。知る人ぞ知る「オークビレッジ」だ。実はこのお店，歴史が古いだけのことはあって，DOS/Vが普及する以前からのIBMファンであれば，一度は足を運んだことがあるといわれるほどの店なのだ。

お店は秋葉原のワシントンホテルの斜向いぐらいに位置している。ビルの6階でちょっとわかりづらいから，写真の立て看板を目印にしてね。店内に入れば，そこはもう海外ソフトの嵐。あるわあるわ山のように。IBM，Macintosh，Amigaのソフトがところ狭しと並べられている。さかのぼること10年前，アップルIIのショップとしてオープンして今にいたるという年期の入ったショップだが，その割には泉さんの年期が入ってないように見えるのは編集部だけではないだろう，きっと。

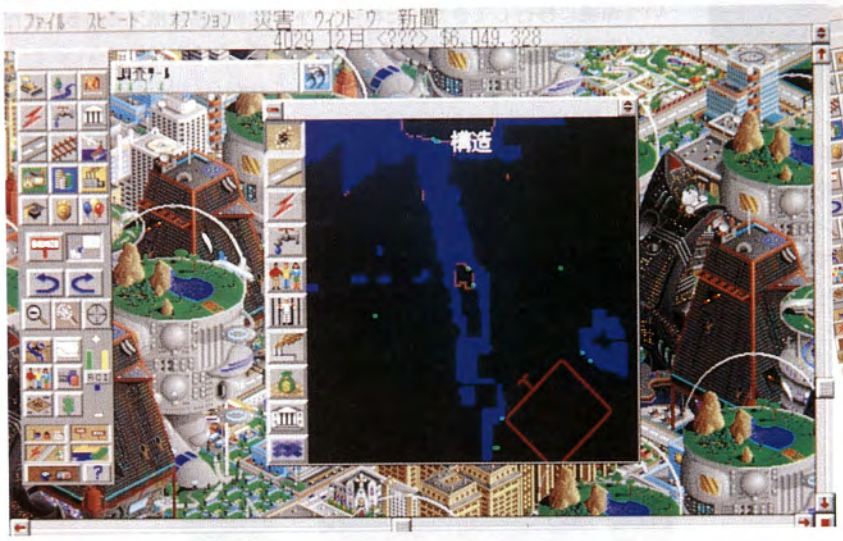
基本的には，海外の英語版ソフトを直輸入して販売しているショップで，日本語版は皆無に近い。ここで疑問になるのは価格。日本国内での定価というものが存在しない以上，一体どうやって値付けをしているのか聞いてみたが，「その商品の海外での定価，前評判，輸入したときの為替レート，売れそうな感触……ま，いろいろです。一言ではちょっといえませんねぇ」とのこと。うーん。プロだけがわかるということか。「英語版でもいいから，海外の新作ソフトで一刻も早く遊びたい！」という人はぜひ行くべし。入荷も比較的早くて頼りになるショップだ。

DOS/V Ranking Top10

このページでは，DOS/V用ソフトのランキングを10位まで発表します。
ゲームが中心だけど，スクリーンセーバーなんかもありです。
日本語版または日本の正規代理店があるものだけを扱うので注意。

1位 シムシティ2000 70points

■イマジニア■DOS/V■FD■9,800円■SLG



※画面は98版です

創刊号のトップを飾ったのは，すべての機種で根強い人気を誇る「シムシティ2000」。アルコロジーだらけになったら，拡張シナリオで遊んでみよう。どれもこれも思い通りにいかなくて途方に暮れること間違いなし。

2位 Microsoft Flight Simulator Version 5.0 〈67 points〉

■マイクロソフト■DOS/V■FD■8,600円■SLG

天下無敵のフライトシミュレータ。ゲームと呼ぶにはちょっと抵抗があるが，シミュレーションとしては一級品。航空写真取り込みのシーナリーもぜひ購入してやってみるべし。

3位 TIE FIGHTER 〈54 points〉

■マイクロマウス■DOS/V■FD■9,800円■SLG

前作X-WINGを凌ぐグラフィックとシナリオで，3位にランキング。日本語マニュアルが秀逸で，読めば読むほど染まってくる。「同盟軍」を「反乱軍」というようになれば，もう完璧。

4位 アローン・イン・ザ・ダーク2 〈41 points〉

■アローマイクロテックス■DOS/V■FD■12,800円■ADV

5位 アローン・イン・ザ・ダーク 〈32 points〉

■アローマイクロテックス■DOS/V■FD■12,800円■ADV

6位 ドゥーム 〈30 points〉

■イマジニア■DOS/V■FD■9,800円■ACT

7位 三國志Ⅳ 〈28 points〉

■光栄■DOS/V■FD■14,800円■SLG

8位 TFX 〈27 points〉

■イマジニア■DOS/V■CD-ROM■9,800円■SLG

9位 レベルアサルト 〈24 points〉

■マイクロマウス■DOS/V■CD-ROM■9,800円■SHT

10位 パシフィック・ストライク 〈21 points〉

■EAV■DOS/V■FD■7,800円■SLG

●上位3位は予想通りというべきか。アローン・イン・ザ・ダークの健闘がスゴイ。発売されてからずいぶんと日も経っているのだが……

Macintosh Ranking Top10

ここはMacintosh用ソフトのランキングを10位まで発表するコーナーです。
DOS/V同様，純粋な英語版（いわゆる並行輸入版）は扱わず，
日本語版または日本の正規代理店があるものだけを扱います。

1位 ミスト 83points

■インタープログ■Mac■CD-ROM■12,800円■ADV

Macのトップを飾ったのはミスト。奇怪な世界と複雑な謎で悩んでる人も多いだろう。今月号のレビューも参考にしてみて。ついにWindows版の日本語版も登場したからそちらも期待か。

2位 シムシティ2000〈61points〉

■イマジニア■Mac■FD■9,800円■SLG ※画面は98版です

98, DOS/V, Macのなかではmac版の発売がもっとも早かったのに，まだこの人気。とどまるところを知らないかのよう。早くも次作の声が聞こえそうで，Macユーザーがまた最初に遊べるのだろう。

3位 レベルアサルト〈57points〉

■マイクロマウス■Mac■CD-ROM■9,800円■SHT ※画面はDOS/V版です

ついにMacユーザーも遊べるようになったレベルアサルト。DOS/V版がほとんどそのまま移植されていて，嬉しさもひとしおだろう。プレイするときはジョイスティックも忘れずに。

4位 AI将棋〈36points〉

■サムシング・グッド■Mac■FD■9,800円■TBL

6位 三國志Ⅳ〈28points〉

■光栄■Mac■FD■14,800円■SLG

8位 DARK SEED日本語版〈21points〉

■ナムコ■Mac■CD-ROM■9,800円■ADV

9位 スーパーリアル麻雀PⅣ〈20points〉

■セタ■Mac■CD-ROM■10,800円■TBL

4位 タワー〈36points〉

■オープンブック■Mac■FD■9,800円■SLG

7位 チョットミ50 VOL.2〈25points〉

■トムドゥ■Mac■CD-ROM■2,214円■ETC

9位 ビクトリーアットシー〈20points〉

■イマジニア■Mac■FD■8,800円■SLG

●昔は国産ソフトなんて皆無に近かったMacも，最近はなかなか元気だ。いきおい，他機種からの移植版が増えてきた。

海外ソフトRanking Top10

ここでは，秋葉原の輸入ゲーム販売ショップ2店の協力で輸入ゲームのランキングを掲載する。
輸入品という性格上，価格は各店舗によって違うので問い合わせてみること。
また，店によっては日本語の説明書がついている場合もあるので問い合わせてみよう。

オークビレッジ Ranking

☎03(3254)2094

IBM/Windows

1位 Theme Park EA●FD/CD●SLG

2位 Rally Accolade●FD●RAC
3位 1942 Pacific Air War MicroProse●FD●SLG
4位 Serf City SSI●FD●SLG
5位 Indy Car 7Tracks Papyrus●FD●ETC
6位 Indianapolis Speedway Papyrus●FD●ETC
7位 Indy Car Racing Papyrus●FD●RAC
8位 F14 Fleet Defender MicroProse●FD●SLG
9位 Falcon Gold Spectrum Holobyte●CD●SLG
10位 UltimaⅧ Pagan Origin●FD/CD●RPG

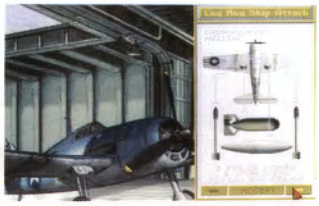
Macintosh

1位 F-117A Stealth Fighter MicroProse●FD●SLG

2位 Rebel Assault Lucas Arts●CD●SHT
3位 Syndicate EA●FD●SLG
4位 PopulousⅡ EA●FD●SLG
5位 Carriers at WarⅡ SSI●FD●SLG
6位 THE 7th GUEST Virgin●CD●PZL
7位 Return to Zork Infocom●CD●ADV
8位 Flying Nightmare Domark●FD●SLG
9位 Prince of Persia 2 Broderbund●FD●ACT
10位 PGA Tour Golf Ⅱ EA●FD●SPT

オーバートップ Ranking

☎03(3255)3443



IBM/Windows

1位 1942 Pacific Air War MicroProse●FD●SLG

2位 Falcon Gold Spectrum Holobyte●CD●SLG
3位 Indy Car 7Tracks Papyrus●FD●ETC
4位 TFX Ocean●FD●SLG
5位 The Settlers(Serf City) SSI●FD●SLG
6位 Harpoon 2 Three-Sixty Pacific●FD●SLG
7位 World Circuit OEM MicroProse●FD●RAC
8位 Flight Simulator 5.0 ●Microsoft●FD●SLG
9位 Corridor 7 Capstone●CD-ROM●ACT
10位 Rally Accolade●FD●RAC

Macintosh

1位 Links Pro Macintosh Access●FD●SPT

2位 Valkyrie GameTek●FD●SLG
3位 U BOAT Deadly Games●FD●SLG
4位 Prince of Persia 2 Broderbund●FD●ACT
5位 Links Course FIRESTONE Access●FD●ETC
6位 F/A18 Hornet Graphic Simulations●FD●SLG
7位 Flying Nightmare Domark●FD●SLG
8位 F-117A Stealth Fighter MicroProse●FD●SLG
9位 Incredible Machine Dynamix●FD●PZL
10位 Mighty Morphin Power Rangers Paramount●CD●ETC

In アメリカ，ゲーム売り上げランキング

データ提供：American Software&Hardware Distributors,INC.
協力：オーバートップ

IBM/Windows Ranking

1 Mad DogⅡ(DOS/CD)
2 OUTPOST(Win/CD)
3 THE 7th GUEST(DOS/CD)
4 Who Shot Jonny Rock?(DOS/CD)
5 TIE FIGHTER(DOS/FD)
6 MYST(Win/CD)
7 Rebel Assault(DOS/CD)
8 WarlordsⅡ Scenario Builder(DOS/FD)
9 Dragons Lair(DOS/CD)
10 DOOM Retail Import Disk(DOS/FD)

Macintosh Ranking

1 Star Trek Next Generation(CD)
2 Rebel Assault(CD)
3 Mighty Morphin Power Rangers(CD)
4 Virtual Tarot(CD)
5 Links Pro Macintosh(FD)
6 Carriers at WarⅡ(FD)
7 MYST(CD)
8 U BOAT(FD)
9 Aviator(CD)
10 Syndicate(FD)

●PC-9801シリーズ

発売日	ソフト名	メーカー名	価格(円)	ジャンル	メディア/HDD対応
10月14日	アグレガード	ジャパンホームビデオ	11,800	RPG	HDD対応
10月14日	スターファイア	スタークラフト	12,800	SLG	HDD対応
10月14日	タンクコープス WWⅡ DELUXE	G.A.M.	9,800	SLG	HDD対応
10月21日	パラケルススの魔剣	ハミングバード	9,800	RPG	HDD対応
10月下旬	銀河英雄伝説Ⅳ	ボーステック	12,800	SLG	HDD専用
10月予定	Microsoft Flight Simulator Version 5.0	マイクロソフト	12,800	SLG	HDD専用
10月予定	Microsoft Flight Simulator Version 5.0 地形データ	マイクロソフト	5,900	ETC	HDD専用
10月予定	ブランディッシュ3 SPIRIT OF BALCAN	ファルコム	価格未定	RPG	HDD対応
11月11日	なぞぷよ98	コンパイル	7,800	PZL	HDD対応
11月11日	ライムスター	スタークラフト	9,800	SLG	HDD専用
11月11日	ラグナレック	グローディア	12,800	SLG	HDD専用
11月25日	ファーランドストーリー白銀の翼	TGL	9,800	RPG	HDD専用
11月25日	太閤立志伝Ⅱ	光栄	12,800	SLG	HDD対応
11月下旬	2601／帝國機動部隊ノ興亡	ネクサス・インターラクト	12,800	SLG	HDD対応
11月予定	VGⅡ	TGL	8,800	ADV	HDD対応
11月予定	時空救助隊ペンタス～那由他のはてに～	遊演体	9,800	RPG	HDD対応
11月予定	上海～万里の長城	EAV	8,800	PZL	HDD対応
12月9日	Kremlin Twilight 黄昏のクレムリン	Witty Wolf	13,333	ETC	HDD対応
12月9日	クラシックロード3	ビクターエンタテインメント	9,800	SLG	HDD対応
12月上旬	パワードール2	工画堂スタジオ	10,800	SLG	HDD対応
12月中旬	覇皇雀戦鬼	風雅システム	価格未定	TBL	HDD対応
12月下旬	紺碧の艦隊	マイクロキャビン	11,800	SLG	HDD専用
12月予定	闘神都市Ⅱ	アリス	価格未定	ADV	HDD対応
12月予定	卍PSY幽記	ピー・エス・ディー	12,800	RPG	HDD専用
年内予定	メリクリウスプリティ～妖精伝説～	NECアベニュー	価格未定	SLG	HDD専用
'95年					
1月13日	エテミプルー天壌無窮ー	グローディア	価格未定	SLG	HDD対応
1月予定	シャドー・オブ・ザ・コメット	EAV	9,800	ADV	HDD専用
発売日未定	ゴルフリンクス386PRO(仮)	サイベル	価格未定	SPT	HDD専用
発売日未定	幻想喜譚	コンパイル	価格未定	RPG	HDD対応

●PC-9821

発売日	ソフト名	メーカー名	価格(円)	ジャンル	メディア/HDD対応
10月14日	スターファイア	スタークラフト	12,800	SLG	HD専用
10月29日	リターン・トゥ・ゾーク	データウエスト	12,800	ADV	CD-ROM
10月予定	アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅢ	ビング	12,800	RPG	HDD専用
11月25日	デザイア	シーズウェア	価格未定	ADV	CD-ROM
11月下旬	ディエス・イレ	ファミリーソフト	¥9,800	ADV	CD-ROM
11月予定	TFX	イマジニア	価格未定	SLG	HDD専用
11月予定	Wolfenstein3D	イマジニア	9,800	SHT	HDD専用
11月予定	ウィザードリィ クルセイダーズ・オブ・ザ・ダークサヴァント	アスキー	12,800	RPG	HDD専用
12月3日	アローン・イン・ザ・ダーク2	アローマイクロテックス	価格未定	AVG	HDD専用
12月9日	ランズ・オブ・ロア	スタークラフト	12,800	RPG	HDD専用
12月予定	DOOM	イマジニア	価格未定	SHT	HDD専用
12月予定	Orgel サイキックディテクティブシリーズ Vol.4	データウエスト	価格未定	ADV	CD-ROM
'95年					
1月13日	スペース・ハルク	スタークラフト	12,800	SLG	HDD専用
2月予定	ウルティマ アンダーワールドⅡ	EAV	価格未定	RPG	HDD専用
1月予定	ストライクコマンダーPLUS	EAV	9,800	SLG	HDD専用

●FM TOWNS

発売日	ソフト名	メーカー名	価格(円)	ジャンル	メディア/HD対応
10月29日	リターン・トゥ・ゾーク	データウエスト	価格未定	ADV	CD-ROM
10月予定	アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅢ	ビング	12,800	RPG	CD-ROM
10月予定	スーパーストリートファイターⅡ	カプコン	価格未定	ACT	CD-ROM
11月11日	アマランス3	風雅システム	10,800	RPG	CD-ROM
11月11日	雀豪4	ビクターエンタテインメント	9,800	TBL	CD-ROM
11月25日	デザイア	シーズウェア	価格未定	ADV	CD-ROM
11月下旬	BURNING FesT.Excellent(あすか120%エクセレント)	ファミリーソフト	9,800	ACT	CD-ROM
11月予定	プリルラ	ビング	9,800	ACT	CD-ROM
11月予定	上海～万里の長城	EAV	8,800	PZL	CD-ROM
12月下旬	アローン・イン・ザ・ダーク2	アローマイクロテックス	12,800	ADV	CD-ROM
12月下旬	ABEL-アベル-	ファミリーソフト	11,800	RPG	CD-ROM
12月下旬	バイブルマスター2 アグライヤの邪神	グローディア	11,800	SLG	CD-ROM
12月予定	URM～M15惑星に生まれて～	ジャパンホームビデオ	価格未定	ADV	CD-ROM
12月予定	Orgel サイキックディテクティブシリーズ Vol.4	データウエスト	価格未定	ADV	CD-ROM
12月予定	レッスルエンジェルSP	グレイト	価格未定	TBL	CD-ROM
12月予定	源平合戦	光栄	12,800	SLG	CD-ROM
12月予定	魔法大作戦	EAV	9,800	SHT	CD-ROM

(上)スタークラフト異色のオリジナル「ライムスター」。君はスタークラフトの別の顔を知る!?(中)ファン待望の第2弾「太閤立志伝II」(下)「Orgel～サイキックディテクティブシリーズVol.4」細部にいたるまで書き直したリメイク版。9821, TOWNSで同時発売。

はみ出し最新情報：アートディンクの年末発売予定ソフトは「HR2」というタイトルらしいぞ。詳細は次号を待て!!

発売日未定	ゴルフリンクス386PRO(仮)	サイベル	価格未定	SPT	CD-ROM
発売日未定	レベルアサルト	ビクターエンターテインメント	価格未定	SHT	CD-ROM

●Windows

発売日	ソフト名	メーカー名	価格(円)	ジャンル	メディア/HDD対応
10月26日	BERLITZ：for Business Spanish(英語版)	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	ADV	HDD専用
10月中旬	CHAOS	NEC-HE	9,800	SHT	CD-ROM
10月中旬	CRITICAL PATH	NEC-HE	10,800	ADV	CD-ROM
10月中旬	黒魔術殺人事件	NEC-HE	7,800	ADV	CD-ROM
10月予定	Quest for Glory 4(英語版)	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	ADV	HDD専用
10月予定	Tortal Distortion	HATNET	価格未定	ADV	CD-ROM
11月予定	King's Quest Ⅶ(英語版)	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	ADV	HDD専用
11月予定	OUTPOST Planet Pack(英語版)	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	ETC	HDD専用
11月予定	天才バカボン スクリーンセーバー	バンダイビジュアル	価格未定	ETC	HDD専用
12月予定	URM〜M15惑星に生まれて〜	ジャパンホームビデオ	価格未定	ADV	CD-ROM
12月予定	パワーポーカー forWINDOWS	EAV	8,800	TBL	HDD専用
'95年					
2月予定	3×3EYES2(仮)	日本クリエイト	価格未定	ADV	CD-ROM
発売日未定	ゲッツェンディーナー	ガイナックス	価格未定	ETC	CD-ROM
発売日未定	TOWER for Windows	オープンブック	価格未定	SLG	HDD専用

●DOS/V

発売日	ソフト名	メーカー名	価格(円)	ジャンル	メディア/HDD対応
10月14日	Baseball Extension Pack(英語版)	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	SPT	HDD専用
10月14日	ウイングコマンダー アルマダ(日本語マニュアル)	EAV	7,800	ETC	HDD専用
10月17日	Football Upgrade(英語版)	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	ETC	CD-ROM
10月21日	FIFA INTERNATIONAL SOCCER(英語版)	EAV	7,800	SPT	HDD専用
10月28日	ウイングコマンダー アルマダ(日本語マニュアル)	EAV	7,800	ETC	CD-ROM
10月28日	ウイングコマンダー1&2(日本語マニュアル)	EAV	7,800	SHT	CD-ROM
10月28日	ウルティマⅧ-LOST VALE-(日本語マニュアル版)	EAV	4,900	ETC	HDD専用
10月予定	ACES OF THE DEEP(英語版)	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	SLG	HDD専用
10月予定	COLONIZATION(英語版)	Micro Prose	価格未定	SLG	HDD専用
10月予定	Metal tech：EARTH SIEGE(英語版)	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	ACT	HDD専用
10月予定	Quest for Glory 4(英語版)	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	ADV	CD-ROM
10月予定	ZEPHYR(英語版)	New World Computing	価格未定	RPG	HDD専用
11月1日	Capital Punishment(英語版)	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	SLG	CD-ROM
11月1日	LSL Anthology(英語版)	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	ETC	CD-ROM
11月15日	King's Quest Ⅶ(英語版)	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	ADV	CD-ROM
11月15日	Metaltech:BATTLEDROME(英語版)	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	ACT	HDD専用
11月30日	Goblins 4(英語版)	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	ADV	HDD専用
11月30日	Goblins 4(英語版)	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	ADV	CD-ROM
11月30日	Inca 3(英語版)	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	SHT	HDD専用
11月30日	Inca 3(英語版)	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	SHT	CD-ROM
11月中旬	Indiana Jones:Fate of Atlantis	マイクロマウス	価格未定	ADV	HDD専用
11月下旬	TIE-FIGHTER追加ミッション(日本語マニュアル)	マイクロマウス	価格未定	ETC	HDD専用
11月予定	AIR SUPERIORITY(日本語マニュアル)	EAV	7,800	SLG	CD-ROM
11月予定	BIO FORGE(日本語マニュアル)	EAV	価格未定	ADV	HDD専用
11月予定	Dungeon MasterⅡ(英語版)	Interplay	価格未定	RPG	HDD専用
11月予定	FPS:FOOTBALL'95(英語版)	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	SPT	HDD専用
11月予定	KING'S QUESTⅦ(英語版)	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	RPG	HDD専用
11月予定	LEMMINGS3(英語版)	Psygnosis	価格未定	PUZ	HDD専用
11月予定	NOCTROPOLIS(日本語マニュアル)	EAV	7,800	AVG	HDD専用
11月予定	SYSTEM SHOCK(日本語マニュアル)	EAV	7,800	RPG	CD-ROM
11月予定	WING OF GLORY(英語版)	EAV	7,800	SLG	HDD専用
11月予定	ファーランドストーリー 遠い国の物語	TGL	10,800	RPG	HDD専用
12月上旬	X-WING2(英語版)	マイクロマウス	価格未定	SLG	HDD専用
12月予定	THE 11TH HOUR(英語版)	Virgin	価格未定	PZL	HDD専用
12月予定	VG	TGL	8,800	ACT	HDD専用
12月予定	ウイングコマンダー3 スペシャルエディション	EAV	価格未定	SLG	CD-ROM
12月予定	ウイングコマンダー3(日本語マニュアル)	EAV	価格未定	SLG	CD-ROM
12月予定	ウルティマⅧ ペイガン(日本語版マニュアル)	EAV	価格未定	RPG	HDD専用
12月予定	ザ・ホード	アローマイクロテックス	価格未定	SLG	HDD専用
12月予定	レッスルエンジェルSP	グレイト	価格未定	TBL	HDD専用
12月予定	軒轅剣	伊勢丹データーセンター	9,800	RPG	HDD専用
発売日未定	ACROSS THE RHINE(英語版)	Micro Prose	価格未定	SLG	HDD専用
発売日未定	Armored Fist(英語版)	Nova Logic	価格未定	SLG	HDD専用
発売日未定	Jagged Aliance(英語版)	Sir-Tech	価格未定	RPG	HDD専用
発売日未定	MASTER OF MAGIC(英語版)	Micro Prose	価格未定	SLG	HDD専用
発売日未定	PHANTASMAGORIA(英語版)	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	ADV	HDD専用
発売日未定	SYSTEM SHOCK(日本語マニュアル)	EAV	7,800	RPG	HDD専用
'95					
1月中旬	DARK FORCES(英語版)	マイクロマウス	価格未定	ACT	HDD専用
1月予定	BATTLEDROME(英語版)	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	ACT	HDD専用
1月予定	ストライクコマンダーPLUS	EAV	価格未定	SLG	CD-ROM
2月予定	FULL THROTTLE(英語版)	マイクロマウス	価格未定	ACT	HDD専用
2月予定	WORLD CIRCUITⅡ(英語版)	Micro Prose	価格未定	RAC	HDD専用
2月予定	ウルティマ アンダーワールドⅡ	EAV	価格未定	RPG	CD-ROM

(上)遊園地で世界を制覇する「テーマパーク」ジェットコースターでぐ〜るぐるぐる。(中)目指せトップの魔法使い！「Master of Magic」(下)若い夫婦が越してきた家で恐ろしい出来事が……「PHANTASMAGORIA」

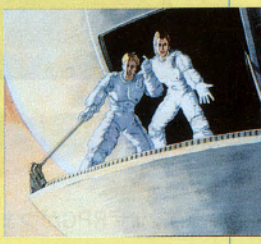
3月予定	DIG(英語版)	マイクロマウス	価格未定	ACT	HDD専用

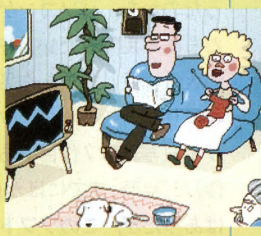
●Mac

発売日	ソフト名	メーカー名	価格(円)	ジャンル	メディア/HD対応
10月15日	Leisure Suit Larry 6	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	ADV	HDD専用
10月15日	黒魔術殺人事件	HATNET	9,800	ADV	CD-ROM
10月21日	THEME PARK	EAV	7,800	SLG	HDD専用
10月24日	Lode Runner	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	PZL	HDD専用
10月24日	Sid&Al's Incredible Toons	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	PZL	HDD専用
10月26日	BERLITZ:for Business Spanish	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	ADV	HDD専用
10月下旬	トイシティーナイト 合月の夜	バンダイビジュアル	価格未定	ETC	CD-ROM
10月下旬	ワールズダイビングスポット	バンダイビジュアル	価格未定	ETC	CD-ROM
10月予定	Quest for Glory 4	シエラ オンライン ジャパン	価格未定	ADV	HDD専用
11月15日	Total Distortion	HATNET	価格未定	ETC	HDD専用
11月18日	パワーポーカー	EAV	8,800	TBL	HDD専用
11月予定	源平合戦	光栄	12,800	SLG	HDD専用
11月予定	提督の決断Ⅱ	光栄	14,800	SLG	HDD専用
11月予定	天才バカボン スクリーンセーバー	バンダイビジュアル	価格未定	ETC	HDD専用
12月予定	URM〜M15惑星に生まれて〜	ジャパンホームビデオ	価格未定	ADV	CD-ROM
12月予定	アローン・イン・ザ・ダーク2	アローマイクロテックス	価格未定	ADV	HDD専用
12月予定	Pirates! GOLD	マイクロプローズジャパン	10,900	ADV	HDD専用
'95年					
1月下旬	アースティア・サーガ ラーサー・レジェンド	バンダイビジュアル	価格未定	ADV	CD-ROM
1月予定	ラビリンス・オブ・タイム	EAV	9,800	ADV	CD-ROM
2月予定	ポピュラス2	EAV	9,800	SLG	HDD専用
発売日未定	ゲッツェンディーナー	ガイナックス	価格未定	ETC	CD-ROM
発売日未定	ベター・デッド	HATNET	価格未定	ADV	CD-ROM
発売日未定	ミッドナイト・ストレンジャー	HATNET	価格未定	ADV	CD-ROM

●3DO

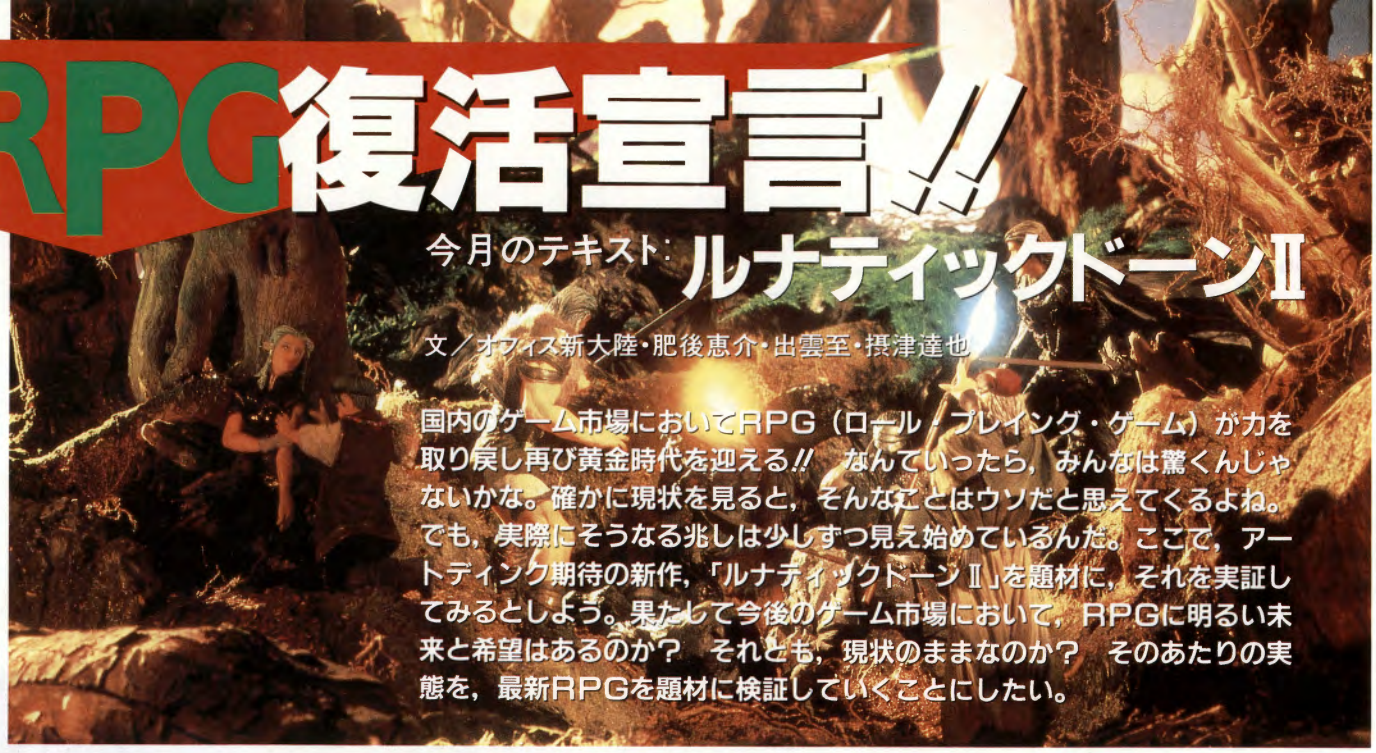
発売日	ソフト名	メーカー名	価格(円)	ジャンル
10月21日	アウターワールド	EAV	8,800	ACT
10月21日	アウターワールド	インタープレイ/EAV	8,800	ACT
10月21日	マーフィーだよ全員集合!!	バンタン	6,000	EDU
10月21日	ワイアラエの奇蹟	T&Eソフト	9,800	SPT
10月21日	柿木将棋	アスキー	7,800	TBL
10月21日	競馬最勝の法則	コピアシステム	9,800	ETC
11月4日	Jリーグ バーチャルスタジアム	EAV	9,800	SPT
11月4日	スターコントロール2(仮)	BMGビクター	8,800	SLG
11月4日	バタンク	BMGビクター	6,800	SHT
11月4日	平野昭吾のインタラクティブ童話「イソップものがたりVol.1」	エルコム	4,800	ETC
11月4日	平野昭吾のインタラクティブ童話「しらゆきひめ」	エルコム	4,800	ETC
11月18日	オフワールドインターセプタ(仮)	BMGビクター	8,800	SHT
11月18日	トム・カイトのハイパーゴルフ	パナソニック	9,800	SPT
11月18日	バトルピンボール(仮)	パナソニック	7,800	TBL
11月18日	上海〜万里の長城	EAV	7,800	PUZ
11月18日	西村京太郎トラベルミステリー「悪逆の季節」	バックインビデオ	12,800	ADV
11月下旬	シュトラール	メディアエンターテインメント	8,800	ADV
11月予定	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン	8,800	ACT
12月上旬	突撃機関ノメガダス	ワープ	4,800	ACT
12月予定	EDGE(仮)	サラ インターナショナル	価格未定	RPG
12月予定	アイドル雀士スーチーパ	ジャレコ	価格未定	TBL
12月予定	オーバードライブ(仮)	EAV	8,800	RAC
12月予定	ジュラシックパーク インタラクティブ	UIS(MCA)	8,800	ADV
12月予定	ツイステッド(仮)	EAV	8,800	QUZ
12月予定	モンタナ・ジョーンズ	フューチャーパイレーツ	価格未定	ADV
12月予定	卒業 FINAL	シャーロック	9,800	SLG
'95年				
1月中旬	囲碁制覇(仮)	EAV	12,800	TBL
2月予定	フラッシュバック	インタープレイ/EAV	8,800	ACT
3月予定	セサミストリート ナンバーズ(仮)	EAV	価格未定	ETC
3月予定	ポリスノーツ	コナミ	価格未定	ADV
発売日未定	3Dアトラス(仮)	EAV	価格未定	SLG
発売日未定	F1(仮)	ポニーキャニオン	価格未定	RAC
発売日未定	TETSUJIN RETURNS(仮)	シナジー幾何学	価格未定	ACT
発売日未定	THEME PARK	EAV	価格未定	SLG
発売日未定	セーラームーンS	バンダイ	価格未定	ACT
発売日未定	デモリッションマン	ヴァージン	価格未定	ACT
発売日未定	ドラえもん	小学館	価格未定	ADV
発売日未定	ベルゼリオン	ヒューマン	価格未定	ADV
発売日未定	レインドロップス(仮)	EAV	価格未定	PZL
発売日未定	三國志Ⅳ	光栄	価格未定	SLG
発売日未定	幽遊白書	トミー	価格未定	ACT





(上)イラストレーション取込画像によるSFアドベンチャーゲーム「URM〜M15惑星に生まれて」(中)ベストセラーマーフィーの法則の法則を200以上をアニメで楽しむ「マーフィーだよ全員集合!!」(下)あらゆる角度から視点を切り替えて見る,遊ぶFIFAサッカーのJリーグ3DOバージョン「Jリーグバーチャルスタジアム」。もう,さいっこう〜。

※ジャンル表記の見方 SLG:シミュレーションゲーム(フライトシミュレーターや戦略シミュレーション,育成シミュレーションも含む),RPG:ロールプレイングゲーム(アクションRPGも含む),ACT:アクションゲーム,SHT:シューティングゲーム,ADV:アドベンチャーゲーム,SPT:スポーツゲーム,RAC:レースゲーム,PZL:パズルゲーム(テトリスなども含む),TBL:テーブルゲーム(麻雀,囲碁,将棋,など),QUZ:クイズゲーム,ETC:その他これまでに上げたなかで,分類に困るものすべて(追加シナリオ,データ集も含む)



RPG復活宣言!!

今月のテキスト：ルナティックドーンII

文／オフィス新大陸・肥後恵介・出雲至・摂津達也

国内のゲーム市場においてRPG（ロール・プレイング・ゲーム）が力を取り戻し再び黄金時代を迎える!!　なんていったら，みんなは驚くんじゃないかな。確かに現状を見ると，そんなことはウソだと思えてくるよね。でも，実際にそうなる兆しは少しずつ見え始めているんだ。ここで，アートディンク期待の新作，「ルナティックドーンII」を題材に，それを実証してみるとしよう。果たして今後のゲーム市場において，RPGに明るい未来と希望はあるのか？　それとも，現状のままなのか？　そのあたりの実態を，最新RPGを題材に検証していくことにしたい。

RPGは時代の変化にどう追従すべきか？

まず，なぜRPGがつまらなくなったのかを，パソコンゲーム史とともに考えてみたい。RPGブームの火付け役となった作品は，1985年にリリースされた「ウィザードリィ」（写真は7作目にあたる最新作）だ。当時，すでにほかにもRPGはあったが，このソフトがあとのRPGに与えた影響を考えると，ここからブームが始まったといって過言ではない。とにかく，この作品はヒットし，今日でも，その続編がリリースされている。

ウィザードリィが海外で生まれたソフトだということはみなさんもご存じのことだろう。当然，海外でもこのソフトは大ヒットした。が，その後のRPG史の軌跡は海外と日本では大きく異なる。下を見てほしい。日本も海外も，RPGブームの原点にウィザードリィを持つことは同じである。

だが，その後，海外はリアル志向に向かって進んでいる。海外ではマシンの発展と共に，ローエンドのスペックは切り捨て，常に最新の技術を盛り込み，近年では3D技術を駆使したリアルなRPGが主流になろうとしている。

では，日本はどうか？　日本ではユーザーに対する配慮のためか，ローエンドのスペックを維持してきた。そのため，最新の技術を自由に導入することができず，結果として，ゲームの発達に足留めをかけてしまったのだ。では，どこを強化したのか？　それは，マシンに頼らない部分，つまりシナリオや世界観である。だが，これが問題であった。

ほかのソフトとの差異を持たせるため，世界観や登場するモンスターをオリジナルにしたが，各設定があまかったので設定を生かしきれていないゲームも多々リリースされた。さらに，ドラゴン・クエストが売れればドラクエタイプのRPGが，イースのようなRPGが売れればイースこそがRPG!!といった見方がされ，それ以外の個性を持つ作品はソフトハウス自らの手によって封印されてしまったのだ。

こうして，今日に至るわけだが，国産RPGはシナリオ依存型一点に収束されてしまい，どれも同じようなモノになってしまった。ようするにマンネリ化である。システム，シナリオに関しては売れ線のモノが模倣され，シナリオは読ませるだけという，紙芝居的なモノが主流である。これが悪いとは一概にはいえない。だが，こういったものばかりがリリースされ続けるのでは，国産RPGの進化は望めない。さまざまな形態を持つものが生まれ，混沌とするからこそ新しい波が生まれ，発達していくのではなかろうか？

そして，その要望に応えるべく，1つの作品がリリースされた!!　それが「ルナティックドーンII」である。現在の国産RPGの世界に投げかける1つのメッセージとして，この作品を紹介しつつ，話を進めていこう。

マンネリ化……↓

そこに ルナティックドーンⅡ 登場!!

ルナドンⅡは果たして新風を吹き込むのか?

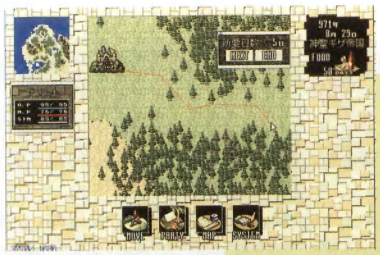
シナリオ重視も結構。アニメ絵っぽいキャラクターも結構。独自の世界観も結構。最近の国産RPGの柱となっている，以上の要素にケチをつけるつもりは毛頭ない。でも，海外の良質RPGを遊んだことがある人や，パソコン版RPGの原点であるテーブルトークに親しんだ人は，最近の国産RPGに不満があるんじゃないかな？

これはパソコンに限らず，「最近はなにかマンネリだな」と思っている人が多いはずだ。だから，シミュレーションやパズルゲームといったほかのジャンルに比べ，最近のRPGは停滞気味になっているのだろう。

そこに，今回ルナティックドーンⅡが登場した。前作も日本のRPG界に新風を送り込むか!? と期待された一作だったが，当時はかなり異端視されていたのも事実。しかし今回は違う。停滞する国産RPG界を，根底から覆してしまうようなパワーを持ったソフトに仕上がっているのだ。

では，ほかの国産RPGと一体どこが違うのか？ また，海外RPGとの違いはどこなのか？ そして，このソフトのどこに，日本のパソコンゲームにおけるRPG界を変えるような力があるのか？

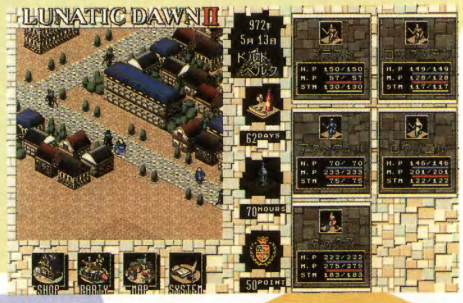
それらについては，次ページ以降に譲る。ここでは最新作，ルナティックドーンⅡの魅力を簡単に紹介しよう。



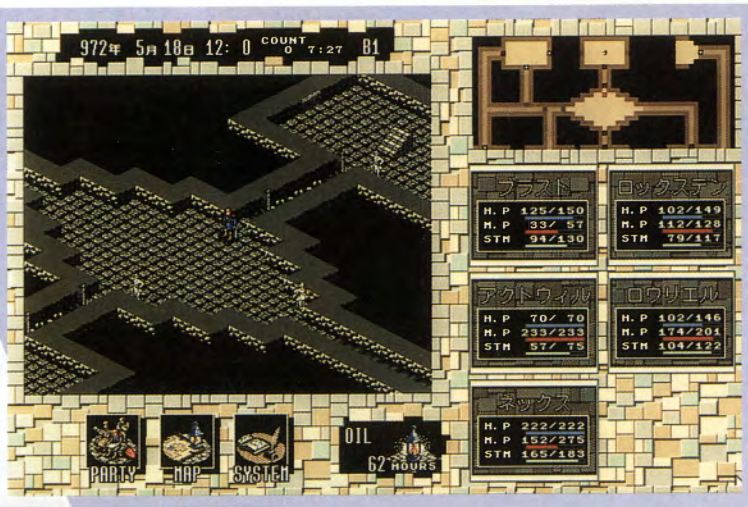
冒険者の自由を満喫!

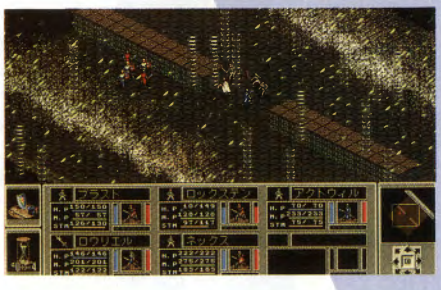
冒険は街から始まる。プレイヤーは，ここで自分を鍛え，武器や防具を身にまとい，仲間を集める。街は冒険の準備をするためのベースキャンプなのだ。また冒険のネタが転がっているのも街のなか。そしてあらゆる人々が依頼人になる。どんな冒険に出かけるのか，それはキミの自由だ。

人々の息吹が伝わってくる



リアルさを追求した戦闘シーン





いざ街の外に出たキミを待ち受けているのは，数々の試練と敵である。野外で，ダンジョンで，敵はいつでもどこでも襲ってくる。またダンジョンのなかでは敵だけでなく，仕掛けられたトラップもキミの行く手を阻むはずだ。切り抜けられるか否かは，キミの智恵にかかっているぞ。

前作「ルナティックドーン」は記念碑的作品!?

前作は，背景設定やキャラクターの存在感が希薄だったために，「自分だけの物語を創造（あるいは想像）する楽しさ」という，RPG最大の面白さが欠落していたように思う。しかし，ハードディスク専用を打ち出したり，安易にシナリオに頼らなかった点など，特筆に値すべき点も多かった。その意味では，業界全体に多大な影響を与えた記念碑的なゲームともいえる。

ルナティックドーンⅡは原点回帰を果たした!?

テーブルトークRPGをパソコンでプレイ

パソコンゲームの利点ってなんだろう？　これにはさまざまな要素があると思うが，一番大きな魅力は１人で遊べることだ。RPGの火付け役となったウィザードリィも，最初はテーブルトークを１人で遊ぶために開発されたものである。そう，パソコンRPGの原点には，テーブルトークがあったわけだ。RPGブームの全盛期であった80年代後半，その時代のRPGは，テーブルトークをベースに作られていた。その証拠に当時のキャッチには，「自分だけのストーリーが楽しめる!!」といったものがよく書かれていた。

これは，簡単にいうと，メーカー側は舞台となる世界と最終目的を設定し，ユーザーに提供していただけで，プレイヤーはなにをすればいいのか？　これからどちらへ向かうのか？　などを自分自身で判断する必要があったわけだ。したがって，いまの国産RPGのように「A→B→C」といった，決められたルートを通ることでゲームを攻略することもできたし，まったく違った道を辿ってもゲームを攻略することができたのだ。だから何度もプレイして楽しめたし，最終目的は同じであっても，その過程においてのストーリーは自分だけのオリジナルだったのだ。

最近，日本で主流となっているRPGでは，こういった遊び方ができるものは少ない。ちなみに，海外のRPGには，いまなおこの伝統（？）を守っている作品が多いのも事実だ。

原点となったテーブルトークRPGたち

Dungeons&Dragons®
ルールが覚えやすく，初心者にもやさしいテーブルトークRPG。実は，ウィザードリィのもとになった作品でもある。世界中でプレーされており，愛好家は多い。
TSR　4,800円
発売元：新和

Rune Quest
世界構築に関しては，テーブルトークRPGのなかで最高の部類に入る。緻密なルールがマニアック。ルールに慣れるまでがたいへんだが，覚えてしまえば非常に楽しめる。
THE AVALON HILL GAME COMPANY　4,500円
発売元：ホビージャパン

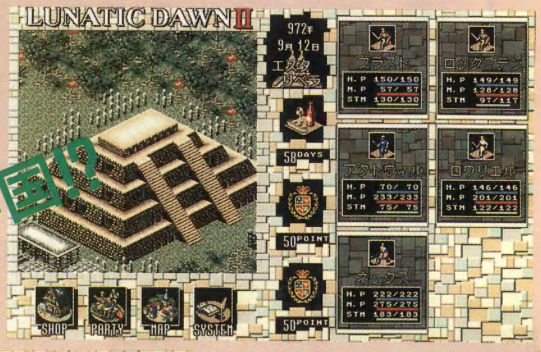
Storm Bringer
M.ムアコック著の小説，「エルリック・サーガ」をモチーフにした作品。基本システムはルーンクエストと同じだが，小説の設定すべてが見事にシステム化されている。
CHAOSIUM　4,800円
発売元：ホビージャパン

ルナティック ドーンⅡに見る必要最低要素

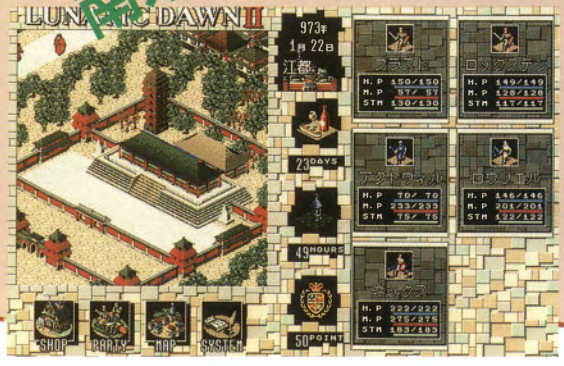
世界観（文化）

一般的なファンタジーの世界観は，中世ヨーロッパがもとにされることが多く，まれに日本や中近東を扱ったものや，それらをすべてひっくるめたものがある。ルナティックドーンⅡは，さしずめ後者のタイプだ。

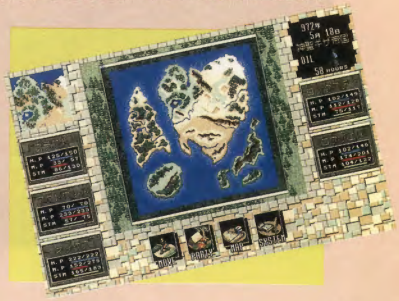
ゲームのカラーを決定するのは，はっきりいって，この世界観だが，どんなに設定が細かくても，それがゲームに再現されていなければ意味がない。また再現されていても，プレイヤーの行動を縛ったり，制限されるのでは逆効果だ。その点，このゲームでは世界観の押しつけはない。南米風の街，中国風の街など，ある意味ではごった煮的世界なのだが，各国の文化が風景や物品，人々の会話で表されており，無理なくゲーム世界に入っていけるようになっている。



中国!?



南米!?



RPGは神話伝承をベースに

さまざまなファンタジーRPGがリリースされているが，それらは神話や伝承に影響を受けている。キミたちが知っているゴブリンやドワーフといったキャラはすべて神話伝承出身のキャラ。そして，ギリシャ，ローマ，北欧，ケルトといった神話を盛り込んだファンタジーＲＰＧは非常に多い。これはパソコンだけでなく，コンシューマーなどでもそうだ。そういった意味では，歴史ゲームが史実を知っていることでさらに面白くなると同様に，神話伝承を学ぶことはＲＰＧをより楽しむために必要だ。

BLASTが考えるパソコン版RPGの定義

初心忘るべからず そして懐古主義にもあらず

さて，ルナティックドーンⅡは一見これまでとは違うRPGに見られがちだが，実のところは前述した，テーブルトークをパソコンでプレイする!! というスタンスで制作されたソフトである。

このコンセプトは昔のRPGとまったく同じである。だが，大きく違うのは，原点回帰を果たしてはいても，単に昔タイプのRPGを懐かしがって作られただけではなく，アートディンクの最新の技術が盛り込まれている点だ。

ローエンドのスペックを切り捨て，ハイエンドのマシンを対象としていることからもわかるように，このゲームはマシンパワーを必要としなければならないほど緻密に作られている。それはグラフィック，戦闘，システムなどを見てもガンガン伝わってくる。

さらに，アートディンクらしい趣向が凝らされているのも見逃せない。Ａ列車シリーズやアトラスシリーズを見ればわかるように，アートディンクといえば，「こんな新しい要素や，こんなシステムがあったのか？」と思わず感心してしまうほど，個性的でユニークなゲーム作りが特徴だ。

そして，そのユニークさによって飛び出したゲームは，良かれ悪しかれどんな形にしろ常に脚光を浴びてきた。それらを考慮すると，今国産RPGに勢いがないといわれるこの時期に，あえて今日の売れ線とは大きく異なったコンセプトのRPGをリリースしてきたアートディンクには脱帽させられる。

おそらく，ソフトに関して，確固たるポリシーを持っているからこそ，世間の流れやほかのソフトにまったく影響されることなく，さまざまな名作を世に送り出すことができたのだろう。

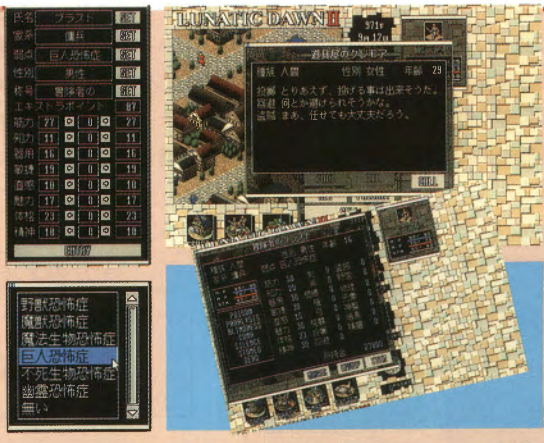
良き時代のRPGの復活，最新の技術，そしてアートディンクの味つけと，３つの要素が絡み合い，そして今回ルナティックドーンⅡが生まれた。この作品だけを見ていると，これはもう，パソコンゲームにおけるRPGの復活というよりも，日本の次世代RPGの誕生といったほうがいいのかもしれない。このルナティックドーンⅡの魅力については，コラムを参照してほしいが，いまの国産RPGが失ってしまったものをルナティックドーンⅡは，どのように現代に甦らせてくれたのだろうか？　この作品がパソコンゲーム業界に与える影響は大きいに違いない。

えっ! ファンタジーってアメリカ人が作ったの?

「ファンタジー ＝ 中世ヨーロッパ」という図式はよくいわれること。したがって，ファンタジーの本場はヨーロッパだ!! なんて思うかもしれないが，実はまったくの誤解。

ゲームなどのファンタジー世界は，実はアメリカ人がヨーロッパなどのファンタジーから面白い部分だけを抽出して，作り上げたものなのだ。ところが，本場ではないのに，アメリカ人が作ったファンタジーは世界中に広まった。ようするに，面白けりゃ，なんでもいいのかな？

キャラクター（数値表現）



RPGでは，キャラクターの能力や戦闘シーンが，数値の変化で表現される。数値による表現が，非常に便利でわかりやすいからだ。しかし最近では，キャラクターの能力すべてを数値化したゲームが出るなど，数値表現があまりに氾濫しすぎているのだ。これでは人物があまりに無気質で，生命感が感じられない。「コイツは戦闘力が90もあるから頼りになりそうだ」などと他者を判断するのは，いくらゲームでも違和感がありすぎる。ルナティックドーンⅡでは，それを解消するために，言葉による表現も試みられている。

戦闘（モンスター）

ゲームのカラーを決めるのが世界観ならば，テンポを決めるのは戦闘シーンだといえる。戦闘シーンがスムーズに展開しなかったり，あまりに情けないと，ゲーム全体の質も下がることになる。また，戦闘シーンの一方の主役である敵，つまりモンスターも，雰囲気を決める要素として重要だ。これは世界観とも関連するが，ファンタジー風のゲームに鬼や河童など，和風モンスターが登場したとしたら，雰囲気は台無しになる。逆もまた同じだ。ルナティックドーンⅡでは，北欧やギリシャ，ローマの神話や伝承をベースに，土地や風土に見合ったモンスターが登場する。

シナリオ展開の特徴

クエストは連続し意味を持たねばならない

最近の国産RPGは，ゲームのカラーや味，特色といった部分すべてを，シナリオに集約しすぎた感がある。また，「一本道RPG」と呼ばれるように，あらかじめ設定された道のりを，プレイヤーがただ辿るだけ，というスタイルのRPGも多い。その点，ベースになったテーブルトークでは，マスターの臨機応変な操作によって，プレイヤーがシナリオを自在に展開させることが可能だ。この部分を移植できない限り，パソコン版RPGの進化はあり得ないだろう。

ルナティックドーンⅡは，このプレイヤー主体の自在なシナリオ展開において，テーブルトークにかなり近づくことに成功した。シナリオを進めるのは，あくまでもプレイヤー。シナリオを成功させるか否かはプレイヤーによって決定される。中段左のサンプルを例にしよう。まだ例の域を出ないが，このゲームでは護送しなければならないA卿を，プレイヤー自らが殺すことも可能である。

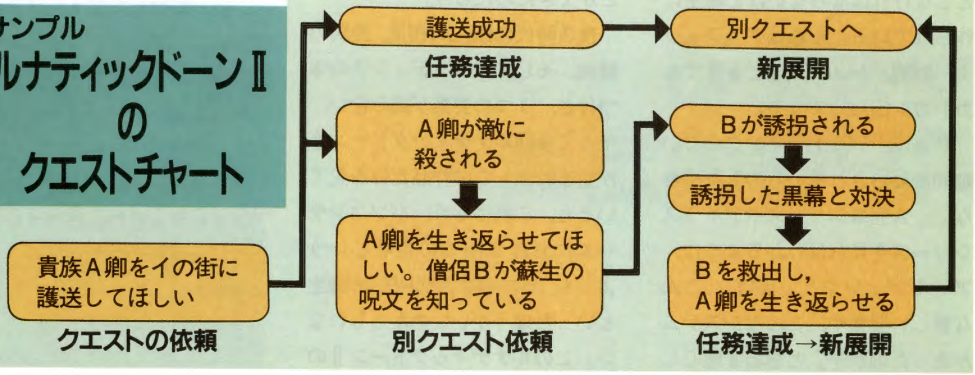
しかしここで重要なのは，プレイヤーがなんでもかんでも好き勝手に行動できることが，イコール自在なシナリオ展開ではない。シナリオを構成するすべてのクエストには，必然性が求められる。なぜ，自分はこのクエスト（シナリオ）を解こうとしているのか？ プレイヤーがこう自問したときに，明確な理由や答えの出ないRPGは面白くない。同時に，シナリオを構成する全クエストには，連続性，または一貫性も必要とされる。

連続性と必然性

各クエストがバラバラでは，シナリオが非常に希薄になってしまう。左のサンプルの場合，A卿を護送するのは報酬のためだったとして，次にイの街を訪ねるのには，A卿を蘇生させるため，という明確な理由が存在している。ところがイの街では，蘇生の呪文を知っている僧侶が誘拐されている。そこで今度は，プレイヤーは誘拐犯と戦うことになる。こうした流れには連続性があり，もちろんこのゲームには，選択肢ごとにノーといえる自由さも備わっている。

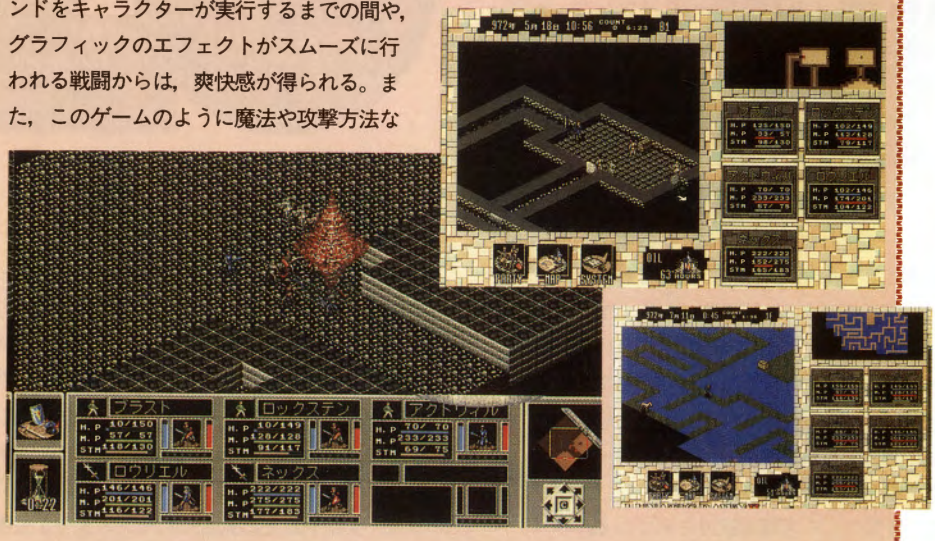
こうしたシナリオ展開こそ，ルナティックドーンⅡがテーブルトークへの原点回帰を果たした顕著な部分といえる。現時点でもっともテーブルトークに近いシステムを備えたこのゲームは，同時に現在もっとも進化したパソコン版RPGでもあるのだ。

サンプル ルナティックドーンⅡ のクエストチャート



戦闘（システム）

戦闘システムが優れているRPGには，ゲーム全体としても高い評価を与えられる。では，システムが優れているとは，どういう意味だろうか？ まず第一に挙げられるのが，前段で書いたテンポのよさだ。コマンドをキャラクターが実行するまでの間や，グラフィックのエフェクトがスムーズに行われる戦闘からは，爽快感が得られる。また，このゲームのように魔法や攻撃方法などが多彩であればあるほど，より深い戦術を立てることができる。加えて，戦闘フィールドの広さや高低差を生かした戦い方も可能で，現在の国産RPGのなかでは特に優れたシステムに仕上がっている。



今月のテキスト

ルナティックドーンⅡ
アートディンク
PC-98シリーズ（9月30日発売）
FM TOWNS（10月28日発売予定）
価格：各10,800円

ルナティックドーンⅡは、国産RPGの1つの進化形態。あとに続くソフトは登場するのか？ それとも異なる方向へ進むのか？ 次回のテキストはウィザードリィだッ!!

to be continued

特集

パソコンゲーマーだけに贈る

裸の王様にならないための マルチメディア実地検証GAME

検証1 パソコンゲームはマルチメディアへの近道？

最近，マルチメディアが流行っている。正しくはマルチメディアという“言葉”が流行っている。

さて，そのマルチメディアの本質とはいったいなんなのか？　どれだけの数の人がその実態を理解しているのか？　はたまた，現状のマルチメディアに実態はあるのか？

どの答えも，私は知らない。でも，「知らない」とか「わからない」って正面きっていえない人もこの世の中にはたくさんいることを私は知っている。だって，マルチメディアという言葉は，いまや“商売の可能性”に直結していてみんなが注目しているわけだから，会社のお偉いさんの前で正々堂々と「マルチメディアってなんですか」なんぞと発言してしまった日には，出世の道はない。

でもその逆に，わからないまんまあいそ笑いなんぞをしていると，知らないうちに「マルチメディアなんちゃら」といった肩書きが付いた部署に配属されてしまう可能性だってある。つまり，マルチメディアという言葉は，一歩間違えば裸の王様を巷に送り込むためのキーワードになりかねないのだ。

でも，わからないものは，やっぱりわからない。

パソコン使ってゲームを遊んでいるぶんには，マルチメディアを知っていようがいまいが，まったく関係ない。しかし，最近発売されているCD-ROM版のゲームソフトを見ていると，「これがマルチメディアっていうものかもね」といった予感が確かにある。

私にいわせると，なかなか実態が見えなくって苦労しているサラリーマンの方々よりも，ずっと気楽にマルチメディアと付き合う方法が，パソコンを使ってゲームを遊ぶことなのである。しかもCD-ROM版の。

この論法は，いささか強引かもしれないが，現実なのだ。見えないものを一生懸命見ようと努力するよりも，目の前にある現実を検証することの必要性のほうが，ずっと合理的。そしてなによりも“わかりやすい”。

そう，いまのマルチメディア論の最大の欠点は，「第三者から見てわかりづらい」，ということなのだ。

だから，現在，進められているマルチメディアの実態をいくつかレポートすることによって，少しはマルチメディアの全貌が見えるようこの特集で努力してみることにする。そこに見える現実こそが，現時点におけるマルチメディア環境への出発点なのである。

（編集部）

検証2 CD-ROMが安くなくっちゃマルチメディア時代とはいえない

ゲームソフトがパックになった「10PAK」はCD-ROM10枚セットで特価39ドル（約4,000円）。通販カタログに登場しているCD-ROMのゲームの価格は20～30ドル（約2,000～3,000円）。当然，これはアメリカでの話だが，もうメディアがCD-ROMになったからといって，ありがたがっている時代ではない。安いが一番。

マルチメディアの普及には，CD-ROMソフトがどれだけ安く供給されるかが，鍵を握っているのだ。

検証3 “よくできている”がマルチメディアの合い言葉

ピーター・ガブリエルの「XPLORA1」がMacintosh版で発売されたとき，Macintoshの専門誌では，マルチメディアの大本命が登場したかのような論調でよく紹介していた。

それじゃあ，きっと凄いんだろうと思って，さっそくプレイしてみると，音と映像の組み合わせは確かに斬新で“凄い”。では，ゲーム的な感性からして面白いのかというと，「XPLORA1」の評価はそういったカテゴリーには入らない代物であるから，決して面白いものではない。

さて，「凄い」が「面白い」ものではないという，わかったようなわからないようなソフトとは，いったいどう表現すればいいのだろうか。

これは，前衛芸術の世界とよく似ている。絶賛する人もいれば，

▲ピーター・ガブリエルの第1弾「XPLORAI」。このタイプのよくできた作品群は，今後もかなりの数が登場する予定だ

「私には，よーわからん」と，私見でさらりとかわしてしまう人もいる。前衛芸術の世界には，その両極端の評論の間を埋める言葉は存在しない。

しかし，これまで“最新のソフトウェアは常にMacから”という自負を持つMacユーザーたちは，このような事態を迎えたとき，「あのソフトは，よくできている」と，ひと言で片づける技を身につけているのだ。

「GADGET」が出てきたときも，「MYST」も「THE RESIDENTS FREAK SHOW」も，そのテの新しい試みに挑戦したソフトはみんな，「よくできている」という言葉で語られるのである。だから我々も，「よくできている」といわれているソフトについては，「それって，面白いの？」なんぞと，突っ込んだ発言をしてはいけない。

マルチメディアを語るには，まず，「よくできている」という，Macユーザー独特のニュアンスを持つこの言葉を使いこなせるようになることから始めなければならないのだ。

検証4 テレビ会議が導入されると気になるカメラ目線対策？

突然だが，マルチメディアといえば，やはり可愛いお嬢さんは欠かせない。これには，特に深い意味はない。

写真は8月26日から3日間，東京・池袋のサンシャインシティで開催された「NTTコミュニケーション・ワールド'94」の会場で拾ったショットだが，このお嬢さん，一生懸命喋っているのはいいけれど，なにかヘン。

ここでは，彼女の目線に注目してもらいたい。

目の前に来場者の方々がとぐろ状態でとり巻いているにもかかわらず，目線はそちらをまったく見ていない。なにを見て喋っているのかというと，前方上部に設置されたビデオカメラなのである。

これは館内中継真っ最中のひとコマなのだが，これにコンピュータが加わったテレビ会議システムは，現在，ビジネス分野におけるマルチメディアの目玉商品といわれている。

しかし，この写真を見てもわかるように，もしコンピュータを使ったテレビ会議システムが一般のオフィスに導入され始めると，会議室間をつなぐインタフェースの要はコンピュータではなくビデオカメラだということになる。

ここに大きな問題点が隠されている。

ニュース番組における街頭インタビューを見てもわかるように，ビデオカメラを向けられると男性は無意識のうちにテレてしまい，女性は写りを気にしてしまうのが最近の日本人の傾向なのである。

ただでさえ人前で喋ることが苦手な日本のサラリーマンにとって，このカメラの存在は最大の難関となる。しかし，女性（特に若い人）はまったく違う反応を示すはず，なのだ。

テレビ会議が当然のようにセッティングされ始めると，OLはまず化粧やファッションに気を配り始める。ここまでは大いに結構な話だが，とどめが，この写真にあるようなカメラ目線のオンパレード。目の前に課長がいようが部長が座っていようが，OLは周りを気にせずせっせとカメラ相手に，ひたすら熱弁をふるい続けるのである。

当然，その場の空気は管理職のおじさん方を中心としてシラケ始める。そのうち課長さんなんかが周りの気配を察して，「君，そのカメラ目線はやめなさい」なんて発言して，よけい場がシラケる。

その雰囲気はテレビ会議を通じて，大阪や札幌やニューヨークやロンドンの各支社にまでもリアルタイムで伝わってしまうから，世界中で同時に気まずい雰囲気に包まれてしまう。

すると，ニューヨークの支社長なんかが，「日本人はいつまでたっても考え方が古いから……」なんて思った瞬間，ついその表情がいつもの両手を広げるオーバーアクションとともにテレビで中継されてしまい，東京にいる管理職の方々のなかから「なんだ，君のその態度は」的な発言が飛び出して，テレビ会議の行方はさらに混沌と……。

そういうわけで，今後，テレビ会議システムを導入しようとしている企業の皆さん，カメラ目線対策はいまのうちから万全に。

検証5
テレビ会議が整備されると駅前留学がお茶の間留学になる

もう1つテレビ会議ネタ。「ノープロブレム」というおばちゃんのリアクションと「駅前留学」という言葉で，一躍有名になってしまったNOVA外語学院。この学校，ただの英会話スクールだと思っていたら，大間違い。すでにマルチメディアへの進出を考えているらしい，それもパソコン上でのテレビ会議システムを使って。

このカタログは，これまた「NTTコミュニケーション・ワールド'94」でもらったもの。

英語を教えてくれる先生がディスプレイのなかにいて，英会話の学習が行われるこのシステム。早い話が，大型のテレビ電話を使った英会話教室だと思えばいい。

NOVA外語学院では，このコンピュータを使った学習システムを「NOVA CITY」と呼んでいるが，そのキャッチコピーは「いきいきとした英会話をリアルな日常で学ぶ，生活シミュレーション学習システム」なんですと。

なんだか，テレビコマーシャルのイメージとはまったく違ってきたな，と思いきや，やっぱりちゃんと用意してくれていました。カタログの表紙に大きく縦書きの文字。

「お茶の間留学ノススメ」。

◀株式会社東芝　パソコン商品技術部部長
菅　正雄　氏

検証6
ハードメーカーの偉い人が考えるマルチメディア論

私たちは，文章を読んだり，書いたり，見たり，聞いたり，話したりしながら，日常生活を送っています。このうちパソコンでできることは，書いたり，読んだりする仕事に限られています。つまり，ワープロや表計算ソフトを使って，文章を書いたり数字の計算を行う範囲に限定されているわけです。

当然，見たり，聞いたり，話したりすることもパソコンでできるようになれば，もっと便利になります。このためには文字，図，絵，写真，音，静止画，動画（ビデオ）などのデータをパソコン上で扱うことができなければなりません。最近ようやく，アナログ式のデータであった音や動画をデジタル式に変換し，自由にパソコンで処理できるようになってきました。これらの文字，絵，音，動画などを混在させたものがマルチメディアです。マルチメディアを扱うためには，高速なCPUと大容量ハードディスクやCD-ROMが必要です。CD-ROMでは1枚に約60分間の映像を記録できます。

音が使えたり，CD-ROMを使うことができるマルチメディアパソコンが，今後ますます使われることになるでしょう。

検証7　マルチメディアがバーチャルし始めると親に言い訳できなくなる

まずは写真を見てほしい。この3Dヘルメットをかっこいいと思うかどうかは，センス次第だが，いずれにしてもマルチメディアはすでにバーチャルリアリティしはじめている。

この3Dヘルメット，その名をAmusiTronixの「IMMERSITRON」という。〜TRONという名前が付いているからといって，別に東大の坂村教授が開発したわけではない。このIMMERSITRONをかぶってゲームをプレイすると，頭の動きによって画面上のユーザーの視点が上下左右に移動するという優れものである。

このほか，AmusiTronixでは大リーグ養成ギブスみたいな，「GYROTRON」とか，画面上にプレイヤーの動きをカメラで取り込んで，ゲーム画面上にリアルタイムではめ込んで表示する「AMUSITRON」なんかも用意しているらしい。

一方，エクソスという会社では，画面上の反応によって動きが重くなったり，攻撃ショックがダイレクトに伝わったりする触感型のジョイスティックを1995年発売をめどに開発中だ。マルチメディアは見るだけのメディアから，感じるメディアへと進化しようとしているのだ。

ここで予言しておこう。「家庭で楽しめるバーチャルセックス人形」なんかの広告が，日本の通販カタログに登場する日が必ずやってくることを。

しかし，こんなものがパソコンと一緒にゴロゴロしはじめると，いくら最新のマルチメディアだからといったって，使って遊んでいる姿は決して親には見られたくないものである。

検証8

「マルチメディア本」24h耐久読破にチャレンジ！

本屋さんも大変だね，最近マルチメディア本がいっぱい出版されてさ。お客さんに「どれがわかりやすいですかねぇ」と聞かれても，たぶんわかりませんでしょ。私らもわかりません。マルチメディア自体わからないんだから，どの本がいいかなんてとてもとても。でもこれからの情報化社会を乗り切るうえで，マルチメディアの知識は欠かせないもの。上司からは「おぅ，マルチメディア勉強しとけよ」なんて言われることもあるし。しょうがない，ついでだから一気に読んでしまうかってわけで，24時間耐久企画はスタートする。いったい何冊，そしてどれだけの知識を得ることができるのか……。

*

9月11日月曜日

午前11:00

編集の朝は遅い。「今日は勉強の日だ」とみんなに宣言し，1冊目にとりかかる。

午後4：00

腹減った……。コンビニに買い出しに行くがそのときも本を離さない。まだまだ元気。

午後9：00

編集部は夜に入って活気づく。私はトイレで静かに読書。さすがにペースダウン。

午前0：00

人が減った。もう5冊目に突入。このペースなら10冊くらいいけそうだけど……。

午前3：00

モカのアンプルで眠気を抑える。横にならないとやってられない。眼ヤニも出始めた……。

午前7：00

滋養強壮剤の粉末を飲む。ダメだ……読んでるようでもぜんぜん頭に入らない。

午前11:00

24時間耐久読破チャレンジ終了。でもなんか到達感がない……。なぜなんだろう。

*

結局読んだ本は計8冊。これだけの本を読んでわかったことは，マルチメディアってひとことでいうことなんかできやしないってこと。だって，やれることは想像の世界の話だし，何年後に実現されるのかもわかりはしなかった。つまりマルチメディアって人の数だけアイデアがあるんじゃないだろうか。それならわからなくても当然だよね。あ〜あ，寝よっと。

検証9

風が吹けば桶屋がもうかる式検証 マルチメディアで文化が廃れる!?

食品サンプル，食器，鍋など業務用商品専門店の立ち並ぶ東京台東区合羽橋商店街。地下鉄，浅草橋駅か稲荷町駅下車，徒歩5分。個人にも売ってくれるので，お土産にどう？

みなさんは“風が吹けば桶屋がもうかる”っていう古典落語をご存知か？ 詳しいお話の中身は覚えていないけど，こうなればああなる→ああなったらそうなる→……→そうなったらこんなになるってのを延々続けて，最初の「こうなる」と「こんなになる」の落差がオチになるというものだったような……。

マルチメディアも正体がわからないだけに，マルチメディアが流行るとこうなるという部分までは見えかけているけど，そのあとが見えない。そこで大胆に検証してみようと思ったわけ。

さて，マルチメディアが実現することで，とりあえず見えているのは双方向コミュニケーションが実現すること。つまり情報端末（たとえばコンピュータ）1つでビデオを借りたり，買い物をしたりできる。となると，食事するにしたって，家に居ながら食べたい物のビジュアルを見ながらお店の人との会話なしに出前を取ることができる。そりゃ便利だよ。外に食事に出たって，すべてモニター上で選ぶからメニュー不要になるに違いない。ここで注目！

ということは，食堂や定食屋にあって当然の食品サンプル（あの蠟細工のヤツね）がなくなることが考えられますわなぁ。実はこれがなくなるのって日本の文化にとって大きな打撃なんだけど，わかるかな？

まずこの目玉焼きとカツカレーの写真を見てよ。これが蠟細工（溶けない蠟使用）だって誰が信じますか？ この食品サンプルって，日本では商売用としてしか認知されていないけど，外国人には非常に喜ばれている日本土産でもあるんだ。色，ツヤ，細工，どれをとっても日本ならではの細かい技術が生かされた独自の工芸品でもあり，現代に残された数少ない文化でもある。こういった文化がなくなるのってあまりにも哀しすぎやしないか？

マルチメディアって素晴らしい可能性を秘めていることは間違いないけど，なにかが生まれる時は，なにかがなくなることもあるのを忘れちゃいけない。なんてちょっと飛躍しすぎですかね。

注文に応じていろいろ作ってくれるらしい。それにしても感動的な色ツヤのカツカレーは5,700円也。ほかにもどんぶり物，ソバ，ラーメン，パスタなど多様な品揃え

検証10 マルチメディアは森羅万象デジタル化計画の第一歩

マルチメディアとはなにか。実のところ，メディアデジタル化計画の一環にすぎない。メディアデジタル化計画とはなにか。実のところ，森羅万象デジタル化計画の第一歩にすぎないのである。このメディアデジタル化計画が完了するころ，人類がみなメディアと化しているから，自動的に森羅万象デジタル化計画はほぼ完成される。

では，森羅万象デジタル化計画とはなにか。そういう具体的な計画が進められているわけではもちろんない（はずである）。これは，人類が産業革命，情報革命と進んできた先に無意識のうちに転がっているもので，意識の集合体として推し進められているものだ。

前段階としてのメディアデジタル化計画というのは，いうまでもなく，全メディアを発信，作成から流通まですべてデジタル化しようというものだ。そのための基礎作りを称してマルチメディアというのである。「なんでもかんでもデジタル化」の「なんでもかんでも」が“マルチ”であり，デジタル化したものを流通し，配布するから“メディア”なのである。当面の社会基盤やら技術やらといったコストパフォーマンスが高い「デジタル化」が，文章であり音声であり画像であり，まだコストパフォーマンスは低いけど現実的になってきたのが映像であり，それにデジタルならではの味付けをして（インタラクティブとかハイパーテキストなどという），安くてお得なCD-ROMという媒体に封じ込めたのが現在なのだ。だから，本当に“はじめの一歩”にすぎない。

技術と手間とコストと，そういった制約のなかで，いまは制約のなくなる日を見越して，デジタル化を進めなければならない季節なのである。やがて，マルチメディアという言葉さえ消えるころ，それにVRやAIなんかのまだ知られぬ技術が加わり，森羅万象デジタル化計画が完了するのである。

（荻窪　圭）

検証11 ついにタクシーにも波及してきたマルチメディア時代!?

ある日，深夜残業後帰宅しようとタクシーに乗ってビックリ！　なんと「タックプレス」なる無料配布の小冊子が備え付けられていた。しかも，“世界初のメディアMIXタクシーマガジン”とのキャッチコピーまで添えられて……。しかも第４号の特集は，ゲーム業界唯一のマスクマン・ミスターXによるマルチメディア講座なのだ。ほかにも３ＤＯの記事，読者コーナー，飲料水などの新製品紹介，プレゼントなど一般の情報誌と変わらない作りになっている。それにしてもタクシーとマルチメディアはどんな関係があるのか？　タクシーを使うビジネスマンたちにいろんな情報を提供しようというサービスなんだろうけど，お金出して本を買うから，料金値下げしてって感じだよね。

▲タックプレス第４号。意外と広告も入ってます

▼ゲーム虎の穴出身のプロゲーマー・ミスターX。怪しい人物だけど，記事構成はしっかりしている

格闘界で話題のグレイシー柔術のビデオ。血がたぎるぞ！　BMGビクター社発売／9,800円

検証12 マルチメディア肉体改造計画

若いっていいね。肉体が引き締まっててさ。あの頃は，こんなに腹が出るなんて思ってなかったもんな。そりゃ運動なんか特別にしてないさ。でもオレ，まがりなりにも営業職だし，毎日外を歩き回っているんだけどな。出先でお客さんなんかと話をすると，やっぱマルチメディアにみんな関心を持ってるし。

でも，マルチメディアなんて，いまやれることがもっと楽になるってことじゃないの？　それってさらに運動不足を促進することになりかねないよね。「マルチメディアで痩せる」なんて企画が雑誌にあったら，オレすぐ買っちゃうけどね。とりあえずいくつか考えてみたんだけど，ちょっと試してみない？

❶ いい体のヤツを見てイメージトレーニング

❷ パソコンを使って自宅でウエイトトレーニング

ノートパソコンやキーボードを使って腹筋運動。軽量でも負荷をかけることで効果は絶大なのだ。でもマウスじゃ効果はないかも

検証13 アメリカのソフトハウスに聞きました

マルチメディアってなんですか？

日本ではブームともいえるような勢いで浸透している「マルチメディア」という言葉。さて，アメリカのソフトハウスの皆さんは，このマルチメディアについてどのように考えているんでしょうね。そのあたりのところを聞いてみることにしましょう。

まずは，戦闘機グラフィックデータベース「WARPLANES1975-1994」を作っているMARISのパトリック・ギビンズさんのご意見。

「私の考えでは写真，ビデオなどの画像データとサウンド，テキスト，アニメーションなどの組み合わせでマルチメディアは実現されていくものだと思っている」

うむ，標準的なご意見ですな。Interplayのカーク・グリーンさんもほぼ同意見。

「サウンド，ボイス，ビデオ，グラフィックスなどがコンピュータのなかで互いにミックスされて動作しているものがマルチメディアじゃないかな」

さて，新作のスター・トレックを手がけているParamount Interactiveのマーティ・フォルガーさんは，

「マルチメディアは現在，進化の過程にあって，これがマルチメディアだと確信をもっていえるものはないと思うよ。この1～2年の間にソフトウェアが進化すれば，マルチメディアはこれだ，といえるものが必ず出てくるはず。ちょうど新しい高機能カメラを買ったときと同じで，どうやって使ったらいいのかわからないのが，いまのマルチメディア。だから，1～2年たったあとでいまを振り返ってみれば，学習途中だったことがよくわかるはずさ」

いいですね，わかりやすくって。

さて，最後はBATTLE ISLE2の北米での販売権を獲得したACCOLADEのブレンデン・G・マルーフ副社長。

「新しいグラフィックスや音響効果などがパソコン上でミックスされたものを頭のなかでそれぞれイメージして，みんながマルチメディアと呼んでいるだけで，形のあるものとしては存在していないと思う。マルチメディアって，コンピュータの世界ではこれから生まれようとしている技術なんだ」

そういうことなんだそうです。皆さん，参考になりましたでしょうか。

▲Paramount Interractive
プロデューサー
マーティ・フォルガーさん

▲ACCOLADE副社長
ブレンデン・G・マルーフさん

▲MARISマネージング・ディレクター　パトリック・ギビンズさん

反発する力を利用して鍛えるアイソメトリック運動。道具がいらないので，会社で電話中でもできる

使用前

使用後

③会社でアイソメトリック

あっと驚くこの効果。わずか1週間でこれだけの成果をあげることができた。腹部のぜい肉に悩むA君も大喜び！　やったぜ，カトちゃん！

創刊記念

モニター募集

このモニター募集は，今後の編集企画にユーザーの皆さんのご意見を反映させていただくために用意してあります。そのため，モニターに採用された方は，製品についてのレポートを6カ月間にわたり，毎月，400字詰め原稿用紙2枚程度提出していただくことになります。レポートの概要は製品の発送の際，同封させていただきます。また，お申し込み方法については，下記の「モニター募集要項」をお読みください。

1 PC-9821 Ce2 model T2

CD-ROMドライブを標準装備し，Windowsの使用には最適の486マシン。また，テレビチューナーやビデオ入力端子も備えているため，画像処理にも威力を発揮する。
1名／NEC

2 PS/V Vision

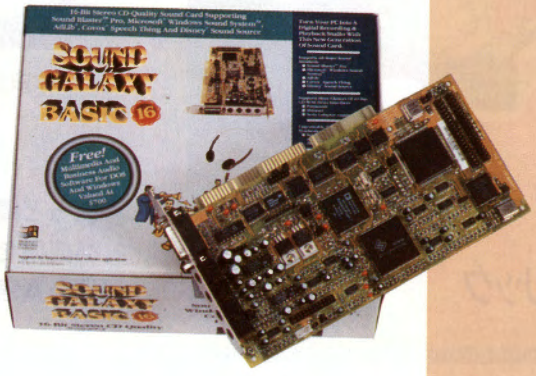
テレビも見られる最新DOS/Vマシン。CPUに66MHzの486LC2を搭載し，テレビも見られるテレビチューナーやCD-ROMドライブも標準で搭載したオールインワンタイプ。
1名／日本アイ・ビー・エ

3 TRY(トライ)

アメリカ3DO社の規格に準拠した，32ビット・ホームエンターテイメントマシン。3DOのゲームが迫力あるサウンドと映像で楽しめる。
1名／三洋電機

4 SOUND GALAXY BASIC 16

DOS/Vマシンでゲームをプレイするには欠かせない音源カード。その16ビット対応版。Sound Blasterやadlibといった主要音源カードとはフルコンパチ。
1名／DOS/V／コンピュータ・ド・東京　コーポレーション



モニター募集要項

本誌137ページのアンケート用紙にモニター希望製品の番号ほか，所定の項目をご記入のうえ，封書にて編集部までご返送ください。官製ハガキで応募される方は，住所，氏名，年齢，職業，電話番号，モニター製品番号，モニター希望理由，GAME BLAST創刊号の感想や編集部へのご意見などをご記入のうえ，下記の宛先までお送りください。
なお，雑誌公正競争規約の定めにより，モニターに採用された方は，この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。ご了承ください。

宛先　〒103
東京都中央区日本橋浜町
3-42-3
ソフトバンク株式会社
GAME BLAST編集部
モニター募集係

応募締切　10月31日（消印有効）
発表　1995年1月号誌上

創刊記念

愛読者プレゼント

1 Rev-LIMITとプロポのセット

ポリゴンの画面が美しいレースゲーム。プロポとセットで。
2名/PC-9801/9821(要HDD)
ダットジャパン販売
☎096(359)4178

2 A列車で行こう 復刻版

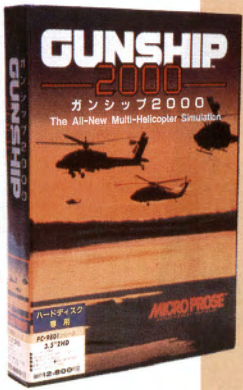
誰もが知ってる人気シリーズの起源。鉄道経営シミュレーション。
2名/PC-9801/9821(要HDD)
アートディンク
☎043(279)9392

3 ストライクコマンダー

パイロットの視界の移動までを再現した本格派空戦シミュレーション。迫真のリアリティ。
2名/PC-9801/9821(CD-ROM版,要HDD)
エレクトロニック・アーツ・ビクター
☎03(5410)3100

4 シャドウキャスター

モーフィングによる変身シーンは一見の価値あり。アクションRPG。
2名/PC-9801/9821(要HDD)
エレクトロニック・アーツ・ビクター
☎03(5410)3100



5 ガンシップ2000

自機の操縦だけでなく，編隊への指示能力が問われる戦闘ヘリシミュレーション。
2名/PC-9801/9821(要HDD)
マイクロプローズジャパン
☎0423(33)7785

プレゼント応募要項

本誌137ページのアンケート用紙にプレゼント番号ほか，所定の項目をご記入のうえ，封書にて編集部までご返送ください。官製ハガキで応募される方は，住所，氏名，年齢，職業，電話番号，プレゼント番号，GAME BLAST創刊号の感想，編集部へのご意見などをご記入のうえ，下記の宛先までお送りください。

なお，雑誌公正競争規約の定めにより，プレゼントに当選された方は，この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。ご了承ください。

宛先　〒103
東京都中央区日本橋浜町
3-42-3
ソフトバンク株式会社
GAME BLAST編集部
愛読者プレゼント係

応募締切　10月31日（消印有効）
発表　1995年1月号誌上

6 満開電飾Ⅲ

パチンコを打ちすぎるとプレイヤーの体調が崩れる？　すべてのハードパチンカーへ。
2名/PC-9801/9821
ビクターエンタテインメント
☎03(3406)9132

7 Jリーグ1994 プロフェッショナル サッカー

好きなチームの監督になってJリーグチャンピオンを目指せ。友達のデータと対戦も可能だ。
2名/PC-9801/9821
ビクターエンタテインメント
☎03(3406)9132

8 インレディブル・マシーン

ユニークなパーツを目的別に配置して，解答を見つけるパズルゲーム。自由度の高さが魅力。
2名/PC-9801/9821
サイベル
☎03(3490)6930

9 3×3 EYES

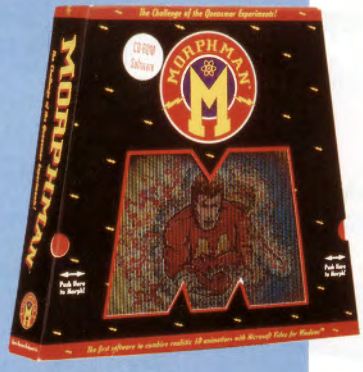
動画3000枚のアニメーションが新たな冒険を盛り上げる。
2名/FM TOWNS(マーティー可)
日本クリエイト
☎0729(90)2525

10 EYE OF THE BEHOLDER Ⅱ

辛口好みのあなたに。リアルタイム3Dダンジョン RPG。
2名/FM TOWNS(MX/MA/ME対応，マーティー可)
サイベル
☎03(3490)6930

11 銀河英雄伝説 SCREEN SAVER & 壁紙集

ファンなら涙モノの銀英伝スクリーンセーバー。ぜひあなたのWindowsに。
2名/Windows版/CD-ROM版
ボーステック
☎03(3708)4711

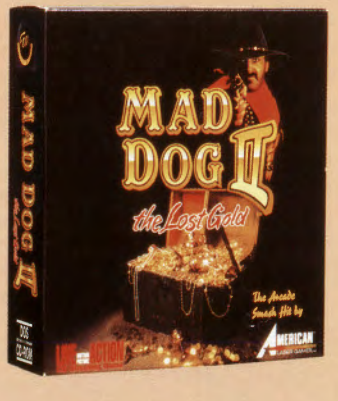


12 Morphman

モーフスーツでさまざまな物体に変身しながら，城を攻略せよ。
2名/Windows(英語版)/CD-ROM版
Dynamic Dimensions Development

13 TIE FIGHTER

前作X-WINGに引き続き，今度は敵役のダークサイドでプレイ。豪華な日本語マニュアル付き。悪役も楽じゃない？
5名/DOS/V (英語版)
マイクロマウス
☎03(3366)8778



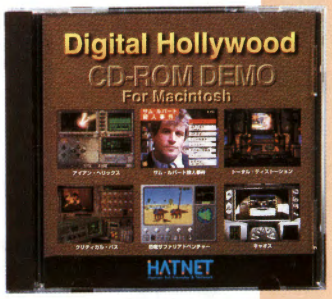
14 MAD DOG Ⅱ

実写取り込みの動画を見ながら，マウスで狙って撃ちまくれ！
2名/DOS/V (英語版)/CD-ROM版
American Laser Games

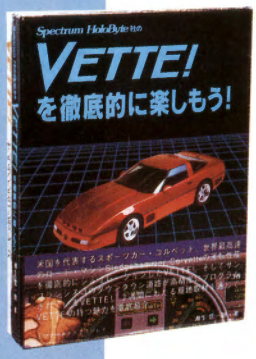
15 Battle Isle 2

戦闘シーンがポリゴンで表現される，大戦略ライクな戦略シミュレーション。
2名/DOS/V（英語版）/CD-ROM版
Blue Byte

16 Digital Hollywood CD-ROM DEMO for Macintosh



トータル・ディストーションほか，最新のMac版CD-ROMソフト6本が収録された，デモンストレーション版。
10名/Macintosh/CD-ROM版
HATNET
☎03(3296)1761



17 VETTE! 解説本バンドルセット

サンフランシスコを駆け抜けるカーレースゲームとコルベットの魅力を紹介した解説本のセット。
4名/Macintosh（AVシリーズ，Power PC非対応）
トワイライトエクスプレス
☎048(481)6316

18 SUPER TETRIS2＋BOMBLISS

PC-98シリーズ対応版の発売を記念して，BPSから提供された秘蔵品のスーパーファミコン用カセットゴールドパッケージ。
6名/SFC/非売品
ビーピーエス

19 ダースベーダーヘルメット

「シュゴ〜」という音は出ないけど，気分はすっかりダースベーダー。人前でむやみにかぶらないように。
1名/非売品
マイクロマウス

20 TIE FIGHTER大型パネル

写真じゃ見にくいかもしれないが，立体的に浮いている。高さが1メートルぐらいあるので心して応募すべし。
1名/非売品
マイクロマウス

21 プログラマブル JOYCONT

好きなキーを自由に設定できるPC-98用ジョイパッド。SFC形式に慣れてる人は使いやすいかも。
3名/PC-9801/9821用
スピタル産業
☎03(3251)2918

22 Blue Chicago Bluesの Tシャツ

J・B・ハロルド最新作の撮影でスタッフが着ていたTシャツ。ちょっと大きいけど洗えば縮む?!
5名/非売品
リバーヒルソフト

23 タワーのTシャツ

Macintoshで好評のタワーのTシャツ。夏は終わりそうだけど部屋着にどうぞ。
1名/非売品
オープンブック

24 ウィル・ライトのサイン入りTシャツ

「GAME BLASTの読者だけに」といって，特別にサインしてもらったTシャツ。額縁に入れて飾ろう。
1名/非売品
オープンブック

25 メガトンアームズ闘魂タオル

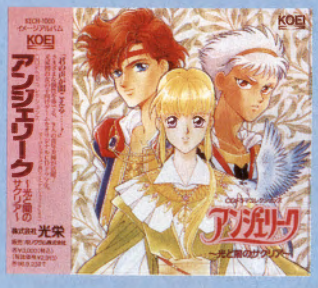
「メガトンアームズ」の発売を記念して作られたオリジナルタオル。システムソフトの社員がみんな首に巻いて仕事している……，はずはないか。
3名/非売品
システムソフト

26 三國志アイテム物語

三國志にハマりにハマって，より深い世界が知りたくなった人に。これでアイテム情報は完璧。
2名/書籍
光栄
☎045(561)6861

28 ゲームミュージック「ウイニングポスト」

大ヒットを飛ばす競馬シミュレーション「ウイニングポスト」の音楽を一挙収録。新作ファンファーレもあり。
2名/ゲームミュージック
光栄
☎045(561)6861



27 CDドラマコレクションズ「アンジェリーク〜光と闇のサクリア〜」

光栄がSFC向けに発売しているゲームを，オリジナルCDドラマ化したもの。ゲームじゃないので注意。
2名/イメージアルバム
光栄
☎045(561)6861

29 新世界楽曲雑技団サイン色紙

日本青年館でのゲームミュージックフェスティバル'94のライブCD「新世界楽曲雑技団」の発売を記念して，メンバーの全員のサイン色紙をプレゼント。
1名/非売品
ポニーキャニオン

パソコン初心者のための
定番ゲーム講座

明解痛快

三國志Ⅳ

逃亡者救出大作戦

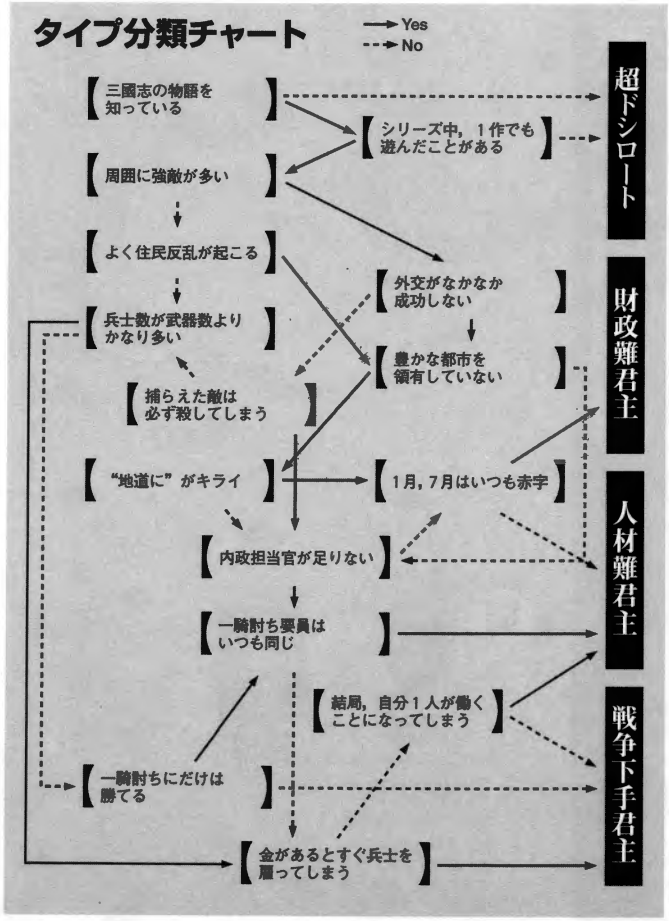
初めて買ったパソコンゲームが「三國志Ⅳ」。そんなキミのために，ここから６ページにわたってとっておきの企画をお贈りしよう。今年の２月に発売されて以来，爆発的な人気を誇っているこのゲーム。パソコン初心者でも，タイトルくらいは目に，耳にしたことがあるハズ。でも，なんかとっつきにくい，なんか難しい感じがする。そんな理由でプレイをためらっている人はいないか？たしかにこのゲーム，特殊なテーマを扱ってるし，登場人物も膨大な人数が登場。コマンド体系やシステムもわかりにくい部分があるかもしれない。シリーズ４作目という点も，初心者が恐る恐る伸ばした手を，ハッと引っ込めてしまう理由になっているのかも。でも安心してくれ。このゲームの敷居は，実はそんなに高くない。コツさえつかめば，もう虜になってしまうくらいのめり込んでいくはずだ。食わずギライはやめて，この特集で「三國志Ⅳ」への認識を新たにしてくれ!!

「三國志Ⅳ」◆ジャンル／戦略シミュレーション　◆発売元／光栄　◆対応機種，価格／PC-9801VM，UV以降（１万4,800円），FM TOWNS（１万6,800円），Macintosh（１万4,800円），DOS／V（１万4,800円）
「三國志Ⅳパワーアップキット」◆対応機種，価格／PC-9801VM,UV以降，ＨＤ専用／6,800円（単体），１万9,200円（十本体）

まずはキミがどのタイプの君主か確認しよう

通常，こういう企画の場合，ゲームの背景を書いて，システムを書いて，ポイントを書く，というのが一般的。だけど，この「三國志Ⅳ」の場合は，ちょっと事情が異なる。一説には10万本とも20万本とも言われるほど売れているのに，初心者には難しく思われ，一方では途中挫折組もいると聞く。その理由は，前文にも書いたようにとっつきにくさにあるんじゃないかと思う。だから，「オレ(アタシ)にはわかんね～や」と諦めてしまったユーザーは，ハナからゲームにも触れようとしない。ちょっとでも遊んでみれば，自分の苦手な部分がわかって，それを克服しさえすれば，ゲームを楽しむことができるというのに……。

この企画は，まさにそういう食わずギライのユーザーのためにある。下にあなたのタイプを分類するための，チャートを設けた。設問に従って進むだけで，最終的に自分はどこが苦手なのか，ひいてはどんなタイプの君主なのかが一目でわかるようになっている。タイプが決定したら，あとは該当ページを読んで苦手な部分を克服してくれ。もちろん万全を期するなら，次ページから通しで読んでもらったほうがいいぞ。



超ドシロート編

三國志ってナ〜ニ？の人へ

これが「三國志Ⅳ」の基本画面。ほかのゲームに比べると、文字やアイコンが多くて、なんか難しそう

ゲームにまったく興味がなかった人，またはパソコンを買ったばかりの人は，「三國志Ⅳ」と聞いても，それってナニ？　と疑問を抱くだろう。そこで，ここでは「三國志Ⅳ」のテーマになっている物語，『三國志演義』のあらすじとゲームの概要にさらっと触れたい。

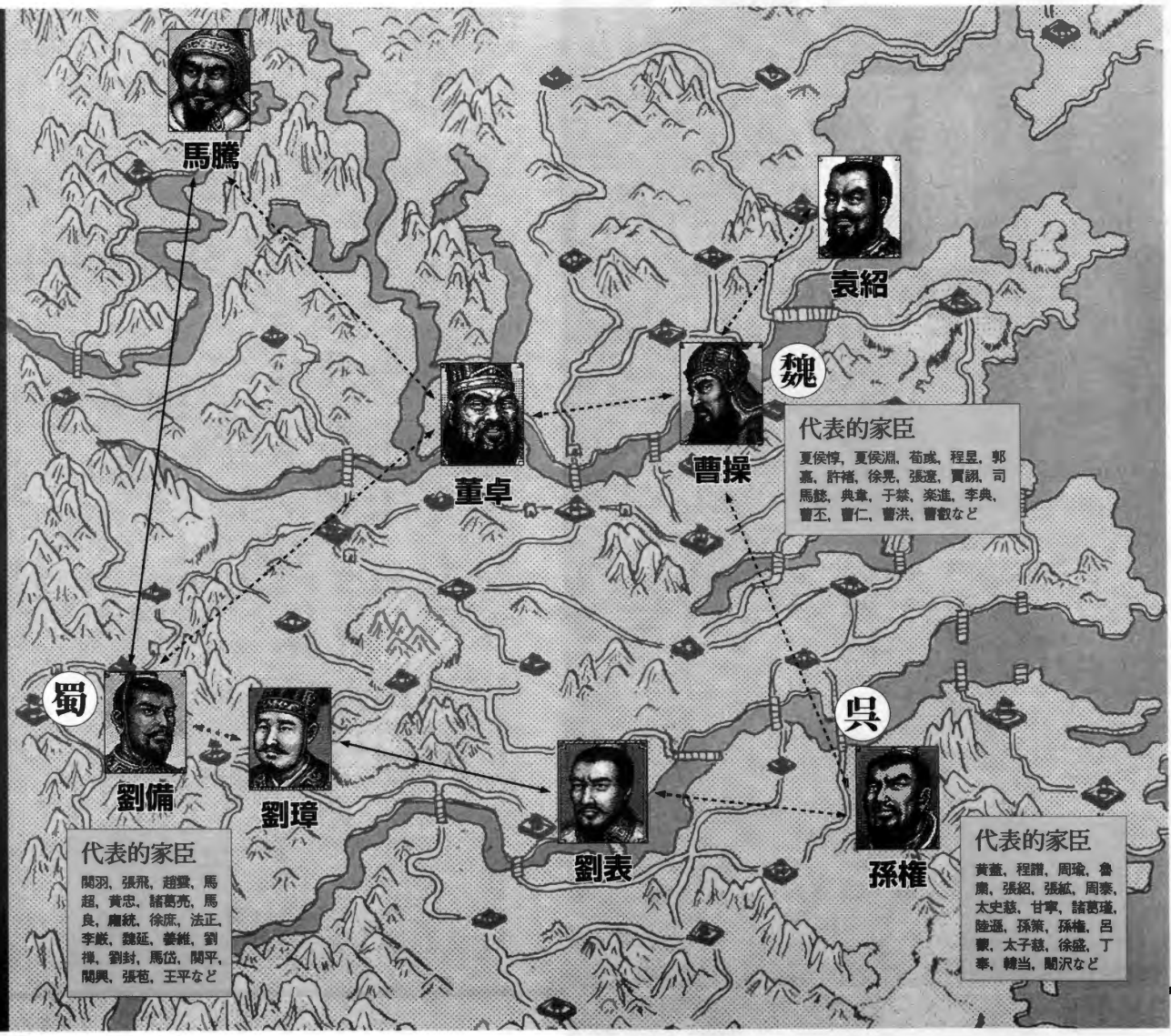
まずは物語について。このゲームの舞台は，今から1700年ほど前の中国。当時の中国は，後漢という王朝によって，一応統治されていたが，度重なる内紛と，宦官と呼ばれる皇帝の側近たちの勢力争いによって，国中は荒れに荒れていた。そこを狙って，強大な軍事力を持った実力者たちは，各地でこぞって戦争を起こした。その代表格が曹操孟徳という人物であり，曹操に対抗し，後漢王朝の復興を考えたのが劉備玄徳。両者が争う隙に着実に勢力を伸ばしたのが，孫権仲謀である。彼らがそれぞれ，魏，蜀，呉という３つの国を興したので，物語の名前が「三國志」となったのである。

「三國志Ⅳ」は，この物語をベースにしている。プレイヤーは英雄，君主の１人となって，中国全土を統一することが目的だ。そのためには自分が支配する都市を豊かにし，兵士を鍛えて，人材を集めて……とやることは多いのだが，それは後述する。

下には，ゲームに登場する主要な君主と勢力関係を記しておいた。どんな名前のヤツがどこら辺に勢力を持ち，誰と争っていたのか。ゲームをより楽しむためにも，最低これだけは覚えておいてくれ。

◇主要人物相関図

―友好……敵対……同盟



財政難君主編

お金，米がいつも不足

世の中，何をするにも先立つものはオ・カ・ネ。これはゲームの世界でも同じなのだ。前のページで，「中国全土の統一のためには，都市を豊かにし，兵士を鍛え，人材を集め……」と書いたけど，このどれもが，実行するためにはお金が必要となる。だけどその肝心のお金がいつも足りない，と嘆くプレイヤーはけっこう多い。また兵糧にしても，お金と同じくらいゲーム中では重要な要素。ここでは，効率のよいお金，兵糧の稼ぎ方をお教えしよう。

❖ 内政コマンドを上手に使おう ❖

ゲームには“軍事”,“外交”,“計略”など，様々なコマンドがあるけれど，特に重要なのがこの“内政”コマンド。これが上手に使えるようになったら，ゲームシステムの半分をモノにした！　といっても過言ではない。それでは，内政コマンドの使い方を解説しよう。

内政コマンドの種類は，全部で４つ。下のコラムで，個々のコマンドについて記してあるので，必ず読んでほしい。ここでは，お金と兵糧の増やし方に特に重点を置いて話を進める。

結論から書くと，お金を増やすには内政の項目のうち，“商業”の数値を，また，兵糧を増やしたい場合は,“開発”の数値を上げればいいのだ。これらが高ければ高いほど，毎年１月と７月により多くのお金と兵糧が，キミの支配都市に入ってくる。では，数値の上げ方。内政コマンドをクリックすると，このページの下のウィンドウが現れる。ウィンドウ内に“開発”,“商業”などの項目が表示されるので，誰にどの項目を担当させるかを設定し，次に項目ごとに運用資金を振り分けるだけ。これで，自動的に該当項目の数値を上げることができるのだ。簡単でしょ？とはいっても，注意点はいくつかある。１つは，担当官の質。担当官には，政治力の高い家臣を任命しよう。担当官が優秀なほど，毎月の数値の上がり幅が大きいのだ。また，担当官は必ず２人任命すること。１人では，ほとんど数値が上がらないのだ。これは内政４項目，すべての共通点。だいたいの目安としては,“開発”と“商業”の数値が130を超えたら，「豊かな都市」になったと考えていいぞ。

開発　土地の豊かさを表した項目。数値が高ければ高いほど，毎年７月により多くの兵糧が得られる。最大値は200。

治水　河川対策の確かさを表した項目。数値が高ければ高いほど，台風や洪水の被害を抑えられる。最大値は100。

商業　城下の町の発展具合を表した数値。高ければ高いほど，毎年１月により多くの税収が見込める。最大値は200。

技術　工業の発展具合を表した数値。数値が高いほど，強弩や発石車，連弩など，兵器を安く開発できる。最大値は200。

正しい担当官選び

ほかの能力値はどんなに低くてもいいから，内政は政治力の高い家臣に任せよう

オススメ経営都市一覧

洛陽	現代の首都にあたる都市。董卓，曹操など，多くの英雄が支配を狙った。	**弘農**	開発値がもともと高いので，毎年７月には大量の兵糧が見込める。
長安	洛陽と同様に，首都だったこともある都市。開発，技術値が抜群に高い。	**長沙**	中国南部に位置する都市。民の忠誠度が高く，反乱が起きにくい。
襄陽	劉表が支配していたが，人口の多さに目をつけた曹操に奪われた。	**江夏**	流浪の劉備が一時，拠点にしていた。長沙と同様に，兵糧収入の多い都市。
許昌	一時，曹操が拠点としていた都市。人口の多さ，技術値の高さが特色。	**成都**	蜀を建国した劉備が首都に定めた。民の忠誠度，治水値が高い。
譙	技術値が高いので，戦争兵器の開発に適した都市。人口も比較的多い。	**宛**	人口，民の忠誠度，技術値が高い，なかなかバランスの取れた都市。

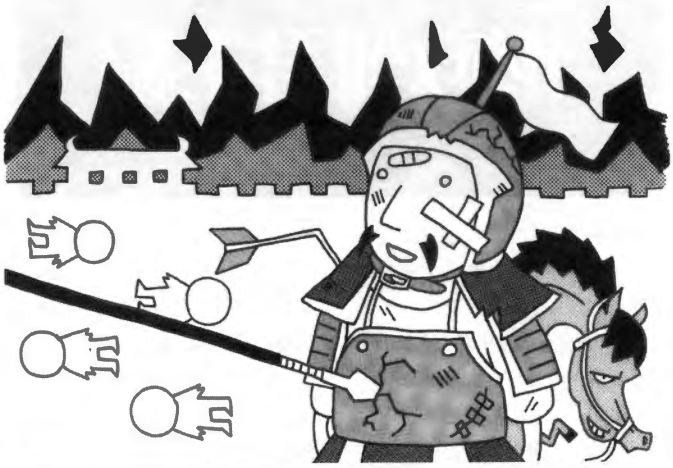
裏ワザ!!　所有都市をひとつに絞る!!

ゲームに慣れないうちは，２つ以上の都市を経営することは，なかなか難しい。またほとんどのシナリオでは，序盤には家臣が少ないのが普通。本文に書いたように，内政には人手がいる。初心者で２つ以上の都市を持っている場合は，どちらか１都市に的を絞って，もう一方の都市の兵士，金，兵糧などを，すべて移動させるのだ。そうすればかなり経営しやすい。

戦争下手君主編

いつも簡単に負けちゃうアナタ 軍備指南の術

このゲームの最終目的は，中国全土の統一。つまりゲーム中に登場するすべての都市を，キミの支配下に置けばゲームクリアなのだ。そのための一番手っ取り早い方法は，戦争を仕掛けて勝つこと。ところが，この戦争がなかなか難しい。いや，正確には初心者ほど，難しいと思い込んでしまいがちなのだ。たしかにシリーズ中，戦争に関するコマンドは最も多いし，システムもちょっと複雑になった。しかしこれは，戦争の難易度が上がったり繁雑になったのではなく，多彩な戦術が立てられるようになった証なのだ。コツと戦術の立て方さえつかんでしまえば，戦争にも絶対勝てるようになる！ ２ページにわたって解説するので，熟読してくれ。



攻め込む都市の周辺にいる君主には，積極的に使者を送ろう。外交コマンドの“進物”で友好度を高めておけば，同じく外交コマンドの“共同”が成功しやすくなり，攻め込んだ際に援軍を派遣してくれるかもしれないのだ。これで戦争がグッと有利になる

❖出陣までのプロセスを確認しよう❖

兵士を揃える

とにかく，実際に戦場で戦う兵士がいなければ，戦争には絶対勝てない。最低限の兵士数は常に維持しておくべし。お金と兵糧に余裕があるなら，定期的に兵士を増やして，いつでも攻め込めるようにしておこう。

訓練する

ゲームの“徴兵”は，民間人から兵士を募るコマンド。したがって雇った直後の兵士は弱いのだ。彼らを鍛えるのに訓練は欠かせない。徴兵の直後には訓練，というクセをつけよう。

武器を調える

素手VS武器なら，武器が有利なのは当たり前。また，弱い武器VS強い武器なら強い方が有利なのも当然だ。兵士に強い（購入時の単価が高い）武器を持たせれば，勝利は近い。

参戦武将を選ぶ

兵士を雇い，鍛え，強い武器を持たせたら，彼らを率いる武将選びだ。ヘナチョコな上官には，兵士だって従いたくない。戦争には，武力，統率力の高いマッチョ系を選ぶべし。

出陣!!

左に戦争に出るまでのプロセスを，一目でわかるようにまとめてみた。流れを追って説明しよう。戦争に最も必要なものは何か？ それは戦場で実際に戦う兵士の数だ。単純に，敵軍より兵士数が多ければ，それだけで有利といえる。兵士はできるだけ多く雇っておこう。ただし毎年７月には兵士数の分だけ，兵糧が消費されるので，極端に多くの兵士を雇ってしまうと，兵糧が尽きてしまう。注意！

お次は訓練。数だけ増やしても，個々の兵士が槍の扱い方や馬の乗り方を知らなければ，その部隊は弱くなる。戦争前には必ず，訓練度を100まで上げておこう。

また兵士に持たせる武器も重要。これは次ページの戦術編で解説するけど，できるだけ遠くから敵を攻撃すれば有利なのは当たり前のコト。遠距離攻撃なら，こちらに被害は出ないからね。したがって，強弩，連弩などの武器はできるだけ多めに備えておきたい。

最後に，参加させる武将選びのポイントを。武将の武力と統率力は，それぞれ個人戦闘時の強さと，部隊を操る巧みさを表している。この２つが高い武将を参加させれば，戦争に勝つことができるぞ。

まず上の写真の野戦とは，野外で敵軍と遭遇した時に起きる戦争のこと。また，敵は野戦に負けたり放棄すると城に逃げるが，その際に発生するのが右の攻城戦。違いを把握しておこう

軍資金と兵糧をしっかり調える

腹が減っては戦ができぬ，とは有名なことわざ。これは，ゲーム中でも格言として通用するのだ。戦争という過酷な任務に携わる兵士たちは，常に神経をピリピリ尖らせている。そこへもってきて，もしもその兵士たちが食べる兵糧が切れた！ というコトになったら……!? 兵士たちは任務を放棄して，戦場から無断で退却してしまう。また軍資金は，敵部隊にどんな武将がいるのか，どれくらいの能力値なのかを確認する際に必要となる。どちらも重要なので，戦場には豊富に持って行こう。

戦争下手君主編

惜しいところで負けてしまうタイプ 戦術指南編

左ページで戦争の準備を確認したら，いよいよ実戦だ。ひとくちに実戦と言っても，ゲームには大別して２種類の戦争がある。１つは野戦，もう１つは攻城戦だ。それぞれ敵部隊をすべて壊滅させるか，敵の総大将が君主の場合，これを捕らえれば勝利となる。勝利条件はこのように共通しているけれど，実際の戦い方は，実は異なるのだ。ここでは，野戦と攻城戦を分けて，それぞれの必勝法をズバリ解説してみた。特に戦争が苦手なキミ，要チェックだぞ。

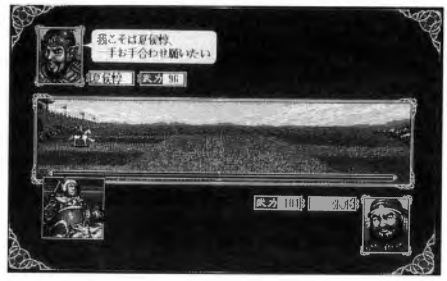
❖ 野戦の勝ち方 ❖

野戦の場合，一番重要になるのは兵士数。ほとんどの場合，敵はまっすぐにキミの部隊に向かってくる。そのため，部隊と部隊がぶつかって互いの兵力を削り合い，最終的に残った方が勝者，という単純な決着方法になることが多い。しかしそれだけに，いかにして敵に，より多くのダメージを与えられるかが重要になるのだ。

野戦時の基本的な攻撃方法は，通常，一斉，突撃，一騎討ち，弓矢の５種類。このうち一騎討ちは，敵部隊と隣接した場合にのみ選択できる。これについては右の攻城戦で詳しく書く。さて，残る４つについてだけど，通常攻撃は，文字どおり自分の１部隊で相手の１部隊を普通に攻撃する方法。相手にさほどのダメージを与えられない代わりに，自部隊も大きな損害は受けない。その逆で，敵に大ダメージを与える分，こちらの損害も大きくなるのが突撃。短期間で決着をつけたい場合，敵の総大将を捕らえたい場合などには有効だ。しかしここでは，この２つよりも効果的に損害を与える，一斉と弓矢をオススメする。

まずは一斉から。これは，読んで字の如く，複数の部隊で敵の１部隊を囲んで攻撃する方法だ。こちらのダメージは少なく，しかし相手には大損害を与えることができる。１回の移動で敵を囲める位置まで全部隊を動かし，一気に相手を囲んでしまう。初心者は，この部隊の動かし方をモノにしよう。また，弓矢は遠距離から攻撃できるので，敵から損害を受けないという利点がある。連弩，強力な飛び道具があれば，突撃より大きなダメージを敵に与えることもできるぞ。さらに火矢を射かければ，敵部隊を炎に包むこともできる。まず遠距離から火矢で攻撃し，敵が近付いてきたら囲んで一斉攻撃！　これが理想的な戦術だ。

❖ 攻城戦の勝ち方 ❖



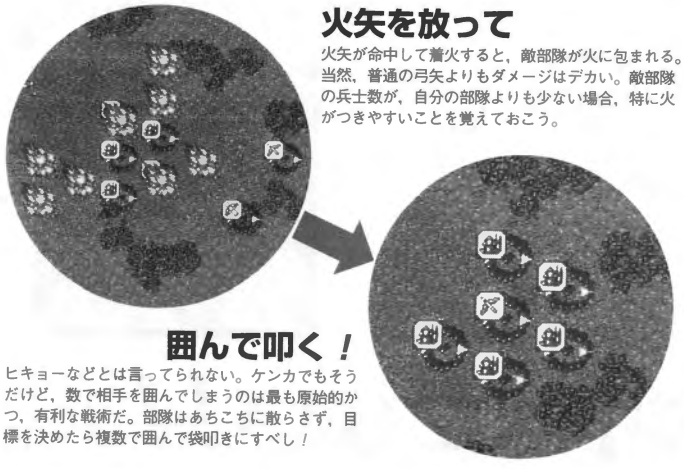
敵が城壁の上に布陣しているため，攻城戦の場合はまず城壁を登る必要性が出てくる。城壁に隣接すると，ハシゴをかけて登ることができるが，これがクセモノ。ハシゴを登ろうとすると，敵は十中八九，落石の計略を使ってくるのだ。そこで一騎討ちと城門破壊が有効になる。

敵の武将と味方の武将が，１対１で戦うのが一騎討ち。勝利すれば，相手を捕らえられる。攻城戦開始から早い時期に，敵の総大将を一騎討ちで捕らえることができれば，ほとんどダメージなしに城を乗っ取ることができる。一方，城門を破壊して城を落とせば，敵の兵士や家臣をほぼ無傷で手に入れられる。下手に敵部隊の壊滅を狙うよりは，一騎討ちで敵の部隊を引き寄せ，その隙に城門を破壊する，というのが賢い戦法だ。

敵部隊の壊滅か!?

城門の破壊か!?

❖ 基本必勝法!! ❖



火矢を放って

火矢が命中して着火すると，敵部隊が火に包まれる。当然，普通の弓矢よりもダメージはデカい。敵部隊の兵士数が，自分の部隊よりも少ない場合，特に火がつきやすいことを覚えておこう。

囲んで叩く！

ヒキョーなどとは言ってられない。ケンカでもそうだけど，数で相手を囲んでしまうのは最も原始的かつ，有利な戦術だ。部隊はあちこちに散らさず，目標を決めたら複数で囲んで袋叩きにすべし！

落雷は両刃の剣

特殊能力のうち，“落雷”のみは備えている武将がほとんどいない。なにしろ天候を操って雷を落とす計略なのだから，少ないのも当たり前か。それにしてもこの計略の効果はスゴイ。雷を命中させられれば，一撃で敵部隊の兵士数を１ケタにしてしまうことも可能なのだ。ところが，雷をどこに落とすかはプレイヤーは選べない。間違って自部隊に命中させると大変なコトに……。

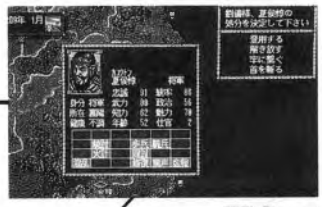
人材難君主

配下の家臣が使えないヤツばかり

人は堀，人は石垣，人は城，とはよく言ったもの。何をするにも物事の根本になるのは常に人間である。この格言はこういう意味なんだけど，これがゲームにピッタリ当てはまるのだ。内政をするにも戦争をするにも，担当する家臣がヘボかったら効果はほとんど期待できない。内政をやらせても都市はちっとも豊かにならないだろうし，戦争に負けてばかりだろう。これを，他人事と笑っていられるうちはいいけれど，都市を増やせばすぐに人材は足りなくなる。明日は我身かもしれないよ。また，よもやの敗戦で家臣を捕らえられたり，寿命で失うことだってあるんだ。ここでは，どうすれば人材を増やせるのか，具体的な方法について解説しよう。

❖ いい人材を増やす方法❖

在野武将を見つける



戦争で捕える

計略で引き抜く

人材を増やす方法は，上に挙げた３種類ある。この中で最も簡単なのが，在野の武将を登用すること。誰にも邪魔されることもないし，リスクも少ない。ただ，在野の武将は全員が使える人材とは限らない。無能だから，野に埋もれていたという場合もあるのだ。残りの２つの方法は，周辺国にほしい人材がいる場合の登用法だ。

簡単なのは，戦争で捕らえる方法。一騎討ちに勝てば，無条件で相手を捕らえられるので，確実性も高い。反面，戦争という大きなリスクを負わなければならないが……。まあ，戦争を仕掛けてでもほしい相手なら，とてつもなく有能な人材ということになるけど。他国の家臣を引き抜くには，“流言”の計略が役立つ。これは敵君主の悪口をバラまくという，一見幼稚，しかし効果抜群の計略だ。連続して成功させれば，その都市の武将の忠誠度が軒並み下がる。こうなれば，後は狙った相手にヘッドハントを仕掛けるだけだ。

内政の効果が薄い➔官僚タイプを増やせ

戦略を立てる上で基本となるのが，内政。だけどその内政も，政治力の高い官僚タイプの家臣が少なければ，なかなか効率よく実行することができない。短期間で都市を発展させようと思うなら，内政４項目を同時に進めるのが一番。そのためには，どんな手段を使っても，政治力の高い人材を８人獲得する必要があるのだ。

戦争に勝てない➔猛将タイプを増やせ

戦争に参加させる武将の質が悪いと，勝てる戦争にも勝てない。武力と統率力の高い猛将タイプが豊富にいれば，少々の不利は覆せるのだ。猛将タイプの効率的な獲得法は，戦争中の一騎討ちだ。一騎討ちに応じるのは，たいてい腕自慢の武将ばかり。一騎討ちをこなして，徐々に猛将タイプを増やしていこう。

計略が通じない➔軍師タイプを獲得

左の本文にも書いたように，計略は戦争時はもちろんのこと，通常の政略モードでも十分に活用できる。いや，普段から計略を巧みに使えることこそが中国を統一する資格を持っていると言い換えることができるのだ。計略の特殊能力をたくさんもった軍師タイプを自分の配下にできれば，全土統一がまた一歩近づくことだろう。

◈もう初心者とは呼ばせない！！◈

第1回

DOS／Vマシン拡張顛末記

39,800円のマルチメディアパックに挑戦【前編】

**このコーナーでは，
毎月，DOS/Vユーザーのために秋葉原で買ってきた低価格の周辺機器を実際に接続し，
おまけにゲームが無事動作するかどうかの最終段階まで，
その過程を追っかけながらレポートしていくことにします。
第1回めは，
39,800円で売られていたマルチメディアパック編です。
果たして問題なく接続できるのでしょうか。**

今月の購入品
SUPER!! MULTIMEDIA PACK
39,800円

●問い合わせ先：T-ZONE　☎03(3257)2654

動く、動かないも運次第？

高性能のマシンを実に安価に入手することができるのは，DOS/Vマシンの一番の魅力です。それと同時に，バリエーションに富んださまざまな周辺機器が，これまた安価に発売されているのも見逃せない特長だといえるでしょう。単に発売されているだけでなく，ゲームなどでもそれが積極的に活用される傾向にあるのは見逃せないところです。

このページでは，秋葉原を散策してそんな多彩な周辺機器のなかからちょっと面白いものを見つけ出し，実際にそれをマシンに接続し，ついでにゲームが無事に動くかどうかも試してみようという，いささか欲張りな試みに挑戦してみたいと思います。

PC-98シリーズを使っている方には意外に聞こえるかもしれませんが，店頭で安価な周辺機器を見つけたときにDOS/Vユーザーの頭をまずよぎるのは，「これが果たして自分のマシンで動くのか?」ということ。DOS/Vの世界には実に多く

のメーカーが参入しているため，パソコンメーカーと周辺機器メーカーの組み合わせとなると，これはもう膨大な数になってしまいます。

そのため，「メーカーによる完全動作保証」というのは望めないのが現状。もちろんパソコンメー

第1回

DOS/Vマシン拡張顛末記

今月使用したDOS/Vマシン

東芝
J-3100 PV425J

マシンの動作環境
CPU：486SX/25MHz
メモリ：12Mバイトに拡張
HD：200Mバイト搭載
グラフィックス：SVGA標準
OS/Windows：東芝MS-DOS Ver.5.0/V、Windows3.1が標準環境
今月は特別にPC DOS 6.3/Vを使用

カーは自社のパソコンの動作保証を行っていますし，周辺機器メーカーも自社の製品に対しては動作保証を行っています。しかし，あるパソコンとある周辺機器の組み合わせとなると，きちんと動作するかどうかは「運次第」，といった傾向があるのもまた事実なのです。

もちろん，すべてがことごとく運だ，なんてことはありません。当初は動かなかったのに，ある日気づいてみるといつの間にか動くようになっていた，というのが大半です。改めて「じゃ，なにをどうしたの？」と尋ねられれば答えられないのですが，購入してきたときには動かなかったものが，あっちをいじり，こっちに手を加えているうちに，なぜか動くようになってしまう。そんなシーンをよくよく見ていると，いろんな種類の周辺機器を接続した経験が豊富な人ほど，解決に至る道のりも短いようです。

だとすると，「運」だと思っていたもののなかにもなんらかの規則性，法則性，あるいは勘どころといったものが存在していそうです。今後扱う周辺機器すべてについて，その装着手順や見舞われたトラブルのてんやわんやなどをこのページに逐一記録していけば，その勘どころなるものも次第にわかってくるかもしれません。

最初の獲物は39,800円のマルチメディアセット

ゲームをやるうえでこれなしではすませることのできない大切な周辺機器に，音源ボードが挙げられます。マシンに内蔵されているスピーカーでプレイできるものもありますが，音に歴然と差があり，臨場感がまったく違いますから，ゲーマーにとってこれは必須といえるでしょう。

また，最近注目を浴びている周辺機器として挙げられるものに，CD-ROMドライブがあります。当初は辞典などの重いアプリケーションが多かったのですが，最近ではインストールの手間を省くという意味で，CD-ROM版が用意されているゲームが少なくありません。CD-ROMならインストール時にディスクを抜き差しする手間が必要ありませんので，実に快適。一度経験してしまうと，2枚組以上のアプリケーションはすべてCD-ROM版にしてほしいと思うくらいです。

また，CD-ROMならではの大容量性を生かした，ムービーがふんだんに使われているゲームも登場しています。今後のゲームシーンを考えるうえでCD-ROMドライブもなくてはならない周辺機器だといえるでしょう。

マルチメディアパックは，その2つの周辺機器がセットになって発売されているものです。命名の由来は，WindowsのVideo for Windowsなどを中心としたマルチメディア環境に，これ1つで対応できるということなのですが，それをゲームに使って悪いという法はありません。ゲームをやるうえで必要なものがセットでお買得価格になっている，このパックを見逃す手はないでしょう。

音源ボードの購入，グレードアップ，CD-ROMドライブの導入を考えているユーザーには，見逃せない選択肢だといえます。

今回は秋葉原のT-ZONEで見つけた「SUPER!! MULTIMEDIA PACK」，価格は39,800円という超安価なマルチメディアパックをマシンに組み込んでみることにします。

このセットは，T-ZONEオリジナルの製品として発売されているもので，サウンドボードにはCreative LabのSound Blaster 16/SCSI2完全コンパチ品を，CD-ROMドライブにはキャディ方式の倍速ドライブを採用しています。

CD-ROMドライブのブランドは明記されていませんが，この価格

(下手をするとサウンドボードしか買えない)でSound Blaster16と倍速のCD-ROMドライブを入手できるというのは，かなりのお買得設定だといえるでしょう。

さて，周辺機器を組み込むマシンですが，今回は手元にあった東芝のJ-3100 PV 425/201Jモデル(以下PVと略記)を使用しました。これは現行のPVシリーズの1つ前のモデルで，CPUは486SXの25MHz，メモリは4Mバイトを標準で搭載しています。1024×768ドット256色のSVGAを標準搭載しており，拡張スロットはISAバス×3となっています。使用したDOSは，PC DOS 6.3/Vです。

本体カバーを外して実作業開始

本体背面の3つのネジを外しカバーを取ると，左側奥に3つのISAスロットが見えます。ここにサウンドボードを装着し，CD-ROMドライブは本体右手前のフロッピーディスクドライブの下に装着。ケーブルでつなぐという手順になります。では，まずはCD-ROMドライブのほうから装着していくことにしましょう。

CD-ROMドライブを取り付けるドライブベイには，カバーが付いているので内側からペンなどを使って押し，カバーを外します。

CD-ROMドライブには3つのケーブルをつなぎます。そのうち2つはパックに同梱されているケーブルで，CD-ROMのデータをボードに送るためのフラットケーブルと，CDオーディオの音をボードに送るためのケーブルです。もう1つは電源ケーブルです。内蔵型のCD-ROMドライブは電源をマシン本体からもらう構造になっています。まず最初の難関は，この電源ケーブルの接続でしょう。

PVの本体右奥にある電源ユニットから赤，黒，黄のコードが束になって出ています。そのなかからCD-ROMドライブの電源コネクタ部分に合うものを1つ選んで使います。DOS/Vマシンのなかにはこのケーブルの長さが足りなくてCD-ROMドライブまで届かないものや，電源ユニット近くに電源用のコネクタは用意されているもののケーブルが付いていないこともあります。その場合は別途電源ケーブルを買い求める必要が出てきます。

ベイにドライブを装着してからケーブルを接続するのはスペースの都合上かなり難しいので，まず，電源ケーブルをドライブベイから外へ引き出し，マシンの外で電源ケーブルをCD-ROMドライブに接続してからベイに押し込むようにします。ほかの2つのケーブルも同様に，マシンの外で装着しておくと作業が簡単になります。いずれも切り欠きがあり，反対向きにはケーブルが差さらないようになっているため，向きを間違える心配はありません。

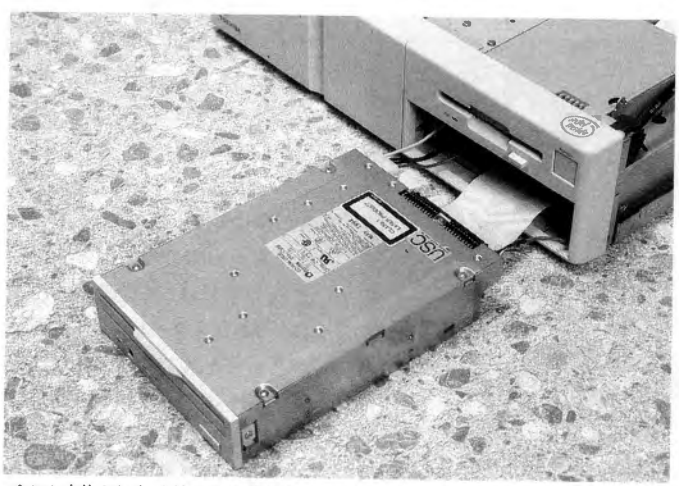
CD-ROMドライブを挿入したら，次にこれをネジ止めします。タワー型のマシンを使っている場合は，ちゃんとネジ止めしないとCD-ROMドライブが落っこちてくる心配がありますが，今回のPVの場合には本体底面に密着する形でベイがあるので，必ずしもネジ止めする必要はありません。なお，ネジは製品に同梱されています。

次にサウンドボードの装着です。スロットにはカバーがネジ止めされているので，まずこのカバーを外します。続いてサウンドボードを装着するわけですが，パック付属のサウンドボードはコネクタとの接続部分が2つあるため，装着にはかなりの力が必要です。ボードを少し斜めにし，手前のコネクタにちょっと押し込んだ状態にしてから，奥，手前と交互に力を入れるように徐々に押し込んでいきます。

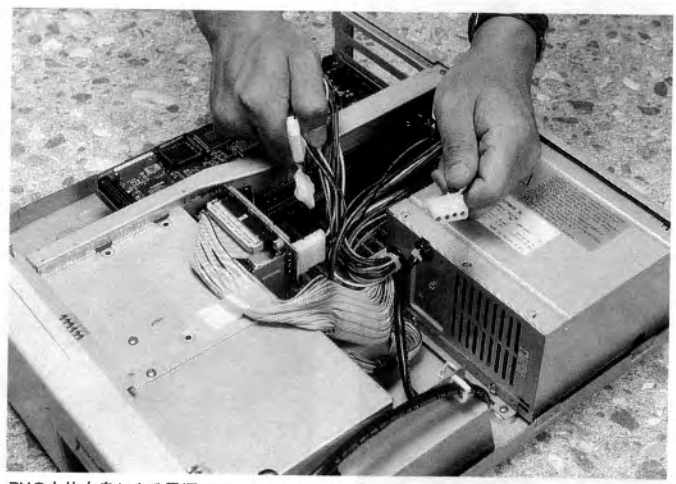
サウンドボードが装着できたら，スロットカバーを止めていたネジを使ってボードをPVにネジ止めします。フルサイズのボードはかなり重いので，ネジ止めしておかないとボードが反ってしまってコネクタ部分の接触不良などの原因になります。注意しましょう。

さて，いよいよCD-ROMドライブとサウンドボードの接続です。このマルチメディアパックの場合はCD-ROM側にも，ボード側にもコネクタに切り欠きがあるので向きを間違える心配はありません。内蔵型CD-ROMドライブの装着で一番ミスしやすいのはフラットケーブルを装着するときの向きなのですが，このような配慮がされていると安心して作業することができます。最後に，サウンドボードの背面のヘッドフォン用の端子とステレオをつなげば，接続は終了です。このパックにはスピーカーがセットされていないので，手持ちのステレオにつなぐか，別途スピーカーを購入する必要があります。

すべての接続が完了したら，動作チェックをしておきましょう。本体の電源を入れDOSが正常に動作して起動するかどうか，CD-ROMドライブのパワーランプが点灯するかどうかをチェックします。もしDOSが起動しないなら，すぐさま電源を切って，ケーブル類の接続と次に挙げる「割り込み」などのチェックを行う必要があります。PVの場合は，なんの問題もなく正常に装着は完了しました。



パソコン本体のカバーを外して，まずはCD-ROMドライブの接続。こちらはすんなりと装着できた



PVの本体右奥にある電源ユニットから赤，黒，黄のコードの束を引き出し，そこからCD-ROMドライブの電源コネクタ部分に合うものを1つ選んで接続する

第1回

DOS/Vマシン拡張顛末記

音源ボードと割り込み設定

音源ボードを使うには，いやがおうでもベースアドレス，割り込み番号，DMAチャンネルといったハードウェア用語と付き合う必要があります。この設定が間違っていると，電源を入れてもDOSが起動しなかったり，ゲームをプレイするときに音が鳴らなかったりというトラブルの原因になるので，注意したいところです。

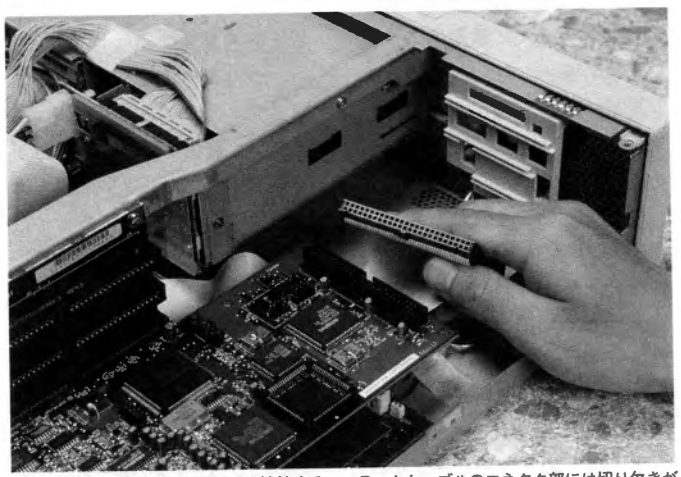
簡単に説明しておくと，ベースアドレスというのは，演奏データなどをどこに送ればいいのかという「住所」のようなものです。割り込み番号というのは，データを送ってとか，データを送ったよ，という「合図」をするのに使う番号，DMAチャンネルというのは，実際にデータをやり取りするときに使う「経路」のことです。実生活に置き換えていうと，データを送ってという合図が電話で届くと，指定された住所に，指定された経路で（たとえば郵便や宅配便など）データを送る，という仕組みで音源ボードは動いています。

ここで問題になるのは，ベースアドレス，割り込み番号，DMAチャンネルを使ってデータをやり取りするのが音源ボードだけではないことです。パソコンにはあらかじめプリンタやフロッピーディスクドライブ，ハードディスクドライブなどが組み込まれていますが，これらも同じ方法を使ってデータをやり取りしています。ベースアドレスを間違えると間違った住所にデータを送ることになってしまい，割り込み番号を間違えると違う相手に合図が届いてしまいます。

また，DMAチャンネルを間違えると，1つの経路に2種類以上のデータが錯綜して無茶苦茶になってしまう，ということが起きてしまいます。

マルチメディアセットのサウンドボードはデフォルトで，ベースアドレス「220」，割り込み番号「5」，DMAチャンネル「1」を使うようになっています。これはボード上のショートピンを差し替えることによって変更可能です。もしボードの接続がOKなのにDOSが起動しない場合は，割り込み番号を7や3に変更してみてください。

DOSがきちんと起動すれば，次に付属ソフトのインストールを行います。



CD-ROMドライブと音源ボードを接続する。フラットケーブルのコネクタ部には切り欠きがしてあるので，どちらが上かで悩むことはない

本体中央にある仕切の下を通して，CD-ROMドライブと音源ボードの接続完了。このとき，うまくケーブルをねじって通さないと，コネクタ部の上下が逆になってしまうので注意してほしい

付属ソフトのインストール

今回使ったパックには，3枚のフロッピーディスクが付属しています。1枚はCD-ROM用のドライバと対応ソフトが入ったディスク。残る2枚はサウンドボード用のドライバと対応ソフトが入ったディスクです。

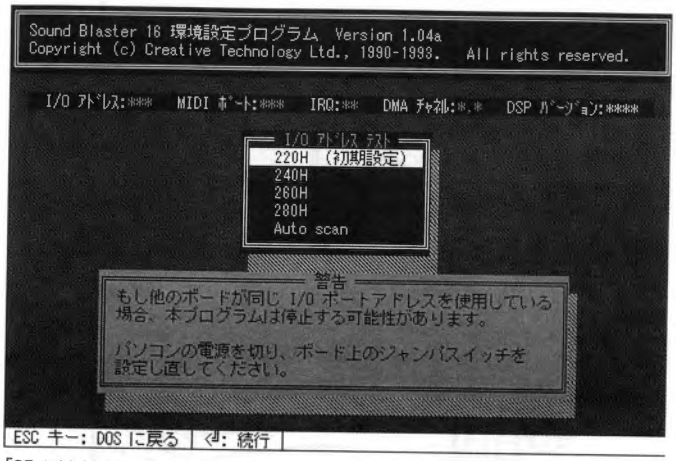
まず，CD-ROMのドライバからインストールを開始します。「Adaptec EZ-SCSI」とラベルの貼られたディスクをセットし，

C:¥>A:

と入力して，カレントドライブをAに移します。続いて

A:¥>INSTALL

と入力すれば，インストールプログラムがスタートします。画面がちょっと妙ですが，これは英語モード用のインストールプログラムを日本語モードで実行しているためです。このままでも実行できますが，気になる方は，



「SB 16bit Multimedia Audio Card Disk #1」をインストールし，メニューから「Auto scan」を選択する

CDが認識されないので，Windowsのコントロールパネルのドライバを開いてみる。そこで「追加」ボタンを押し，表示された一覧のなかから「[MCI]CDオーディオ」を選択し，要求されたWindowsのディスクをセットしてドライバのインストールを行うと，無事動作した

A:¥>chev us

と入力してからインストールプログラムをスタートしてください。

画面の指示に従って(英語ですが)Enterキーを押していくとSCSIアダプタ(サウンドボードに内蔵)のスキャン，接続されているデバイスのスキャンが行われます。ここでSCSIアダプタやCD-ROMドライブが見つからないと表示される場合は，誤って接続している可能性があります。もう一度チェックしましょう。

続いてドライバ類をインストールするディレクトリを指定すれば，DOS用のドライバが解凍されてインストールされます。次にWindows用のドライバのインストールです。Windowsがインストールされているディレクトリを指定すると，こちらもドライバが解凍されてインストールされます。

このあとインストールプログラムは，MSCDEXのありかを尋ねてきます。これはCD-ROMをDOSで扱えるようにするドライバなのですが，パックの付属ディスクは入っていません。実は最初，東芝製のDOS/V 5.0を使ってインストールしようとしていたのですが，これにもMSCDEXが添付されていないため，急遽，PC DOS 6.3/Vを使用することにしました。なお，東芝はDOS/V 6.?へのアップグレードサービスを行っています。東芝ユーザーには案内が届いているはずですが，届いていない場合には問い合わせてアップグレードするか，あるいはなんとかしてMSCDEXを入手する必要があります。

PC DOS 6.3/Vの場合，MSCDEXはC:¥DOSディレクトリに入っていますから，このディレクトリを入力すればOKです。続いてCD-ROMドライブを使う場合のドライブ名を尋ねてきますので，指定してください。ハードディスクがCですから，その次のDがいいでしょう。FD12.SYSなどを組み込んで1.2Mバイトフォーマットのフロッピーディスクを使えるようにしている人は，D，Eドライブのあと，つまりFドライブにしておきます。

最後にインストーラは，CONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATファイルを書き換える旨を通告してきます。書き換えを指示し，Ctrl，Alt，Delの3つのキーを同時に押すと，リセットされてCD-ROMが使えるようになります。

CD-ROM用ドライバのインストールが終了したら，サウンドボード用のドライバをインストールします。「SB 16bit Multimedia Audio Card Disk #1」と書かれたディスクをセットして，

C:¥>A:

と入力。

A:¥>INSTALL C:

とインストール先のドライブ名を指定してインストーラをスタートします。こちらは日本語のインストーラですから，画面の指示に従って操作していけば順次ファイルが解凍されていきます。解凍作業が終わると，インストーラはショートピンで設定したベースアドレスや割り込み番号などを尋ねてきます。メモを残してあればそれを入力してもいいのですが，選択肢のなかに「Auto scan」という項目があるので，それを選択するとインストーラが自動的に調べてくれるので簡単です。こうして設定が終了するとCONFIG.SYS，AUTOEXEC.BAT，そしてWindowsのSYSTEM.INIの修正が行われ，インストールは終了です。Ctrl，Alt，Delキーを同時に押してリセットすると，サウンドボードが使えるようになります。

さっそくWindowsを起動してチェックしてみましょう。Windowsを起動すると，Windows用のインストーラが自動的に実行され，Windowsで音源ボードが使えるようになります。プログラムマネージャのなかに2つのグループが作成されているのを確認できることでしょう。1つは「Sound Blaster 16」グループで，このなかにはサウンド関係のユーティリティが納められています。もう1つは「Adaptec SCSI」グループで，ここにはSCSIユーティリティと，CD-ROMドライブで音楽用CDを再生するためのユーティリティが入っています。

いそいそと手持ちのCDをキャディにセットし再生を試みたところ，CDが認識されず，「No CD!」と表示されてしまいました。これはオーディオCDを再生するためのドライバがインストールされていないな，と思い，「コントロールパネル」の「ドライバ」を開いてみました。案の定です。すぐさま「追加」ボタンを押し，表示された一覧のなかから「[MCI]CDオーディオ」を選択。要求されたWindowsのディスクをセットしてドライバのインストールを行うと，無事音楽用CDを再生できるようになりました。「アクセサリ」グループの「メディアプレーヤ」を使ってWAVファイルやMIDIファイル，音楽用CDを再生することも可能です。Windows環境はひとまずはOKというところでしょうか。

次回は，いよいよIBM PC版のCD-ROMゲームソフト「BATTLE ISLE2」が無事動作するか，挑戦してみることにします。ゲームは動作するのか，音源ボードは正常に動作するのか，どんな顛末が待っているのでしょうか。お楽しみに。

(牟田　拓)

バカバカCG

最近パソコン雑誌でチラホラ御尊顔を見かけることが多い久住氏。本誌GAME BLASTでも，CGに対する熱い思い(?)を語ってもらおう。

久住昌之

カラーMacがやってきた！

仕事場にパソコンが宅急便で送られてきた。

Macintoshの「セントリスなんちゃら」というやつである(編集部注：セントリス660AVです)。

本誌ゲームブラストが，この連載にあたって送ってきたものである。読者の人には

「いーなァ。ズル〜イ」

という人もいるんではないだろうか。ボクはイマイチうれしくないのだが。

なにしろこいつを入れてきたダンボール箱がデカイ!!　これがものすごく場所をとる。どーしろというのだ。

自分のものだったら，迷わずツブシて資源ゴミの日に出してしまうところだが，このパソコンはあくまでも借りモノである。返すときに箱がいるのである。泣く泣く洗面所に押し込んでいるが，少ししたらツブシてたたんで押し入れの底に放り込もうと思っている。

以前知人の家に行ったら，なんと部屋の鴨居の上にガムテープで貼り付けてあった。空っぽとはいえ，天井からものすごい圧迫感で迫ってくる。思わず，

「これ，最悪じゃん」

といって笑ってしまった。

まァそんなことはどうでもいい。とにかくカラーのMacintoshがきたのである。

「カラーの」というのは，ウチにはモノクロのMacがあるからだ。SE30である。数年前に自分で買った。

音楽をやるためである。

「パフォーマー」という音楽ソフトを使って，曲のアレンジをやっている。実際ビデオソフトの音楽の仕事を何本かやっている。

そのほか，自分のバンドのためのアレンジのたたき台をMacで作ったり，作ったカラオケをDATにおとして，ライブでバックに流したりと，実践でビシバシ使っている。

ほかにはウチの経理で，Excelとかいうソフトを使っている。経理といっても，領収書のデータを入れて，日付順や項目別に並べ替えてそれぞれの金額を足したりしているだけである。要するに確定申告のときだけ使う。

ほとんどそれしか使ってない。

ワープロは，ごくごくたまにしか使わない。バンドの歌の歌詞を書いたり(ボーカルの人が読みやすいように)，よく頼まれる自分のプロフィールを打ち込んでおいたり(プロフィールを自筆で書くのって恥ずかしい。これだけはワープロに感謝している)するぐらいだ。

こういう原稿も全部手書きで，よく編集者に

「ウチで書いてもらってる人で，手書き原稿はクスミさんだけですよ」と言われる。

ボクの字はすげー汚いので，いつも「悪いなぁ」と思っている。本当です編集長.!(GAME BLASTの編集長は，もう何年もクスミの誤字だらけのミミズ文字と付き合っている。しかもイチイチこれをワープロに打ち直して入稿したりしている。まぁ実際に打ち直しているのは編集のオカダ君なわけだが。申しわけない，と思いつつもワープロに変更する気はサラサラなし)

とまァ，そんな感じで，Macを「自由自在に使いこなして」というものからはまったくほど遠いのであります。

「お絵描き」はヤメて

話はまたまたそれるが，この連載をするにあたって，パソコン好きの人に一言いっておきたい。

パソコン好きの人ってさァ，パソコンで絵を描くことをみんな

「お絵描きもできるし」

とかいうでしょ。テレもあるんだろうけどさ。ハッキリいってオレは，その言い方が**超ヤダ。**

「超」なんて自分で言っといて笑っちゃうけど，ホントやだ。

なんかやっぱりオタクだよな。

一歩ひいてさ，「お絵描き」だって。なんとかしてくれよ。堂々と「絵を描くときは〜」と言えばいいじゃないか。

「自分のような者が絵を描くなんていうと笑われそうだから」みたいな考え方が感じられて，ボクはイヤだな。

最近の幼稚園児は「好きな絵を描きなさい」といわれると，どうしていいかわかんなくて何も描けない子が多いそうだ。そこには，「ヘタなのを描いたら笑われる」みたいな考え方があるらしい。

そういう「ウマい，ヘタ」，つまり成績主義みたいなのが，そんな小さいときからあるのもイヤだし，絵ってそんなもんじゃないと思う。

いや，ボクが言いたいのはそういうことじゃなくて，つまりコンピュータを使っている人，あるいはそういう雑誌をやってる人って，基本的に全員，

「コンピュータってかっこいい」

という部分も感じているくせに，それで絵を描く，それも自分で絵を描く段になると，一気に「お絵描き」というカッコ悪い言い方で自分を卑下しているようなところがイヤなんだ。

コンピュータによって，二十数年にわたって封印されていた絵を描くことそのものの楽しさが，自分の中で解放され，絵を描くことでストレスが解放されるようになった！　なんていうならすごくいいんだけど。

たいていは「お絵描き」とかいうユーザーは，写真とかを取り込んで，Photoshopなんかでいろいろ加工してみて，

「おおっ！　こんなこともできるのか！　すげぇ！」

なんて，マシンの性能そのものを喜んでいることにとどまっている気がする。

それにしちゃずいぶん高いオモチャだと思うよ。マシンにしろソフトにしろ。ご苦労サマです……なんて，しょっぱなからずいぶんユーザーをボロクソ言ったりしてスイマセン。

まずは小手調べで

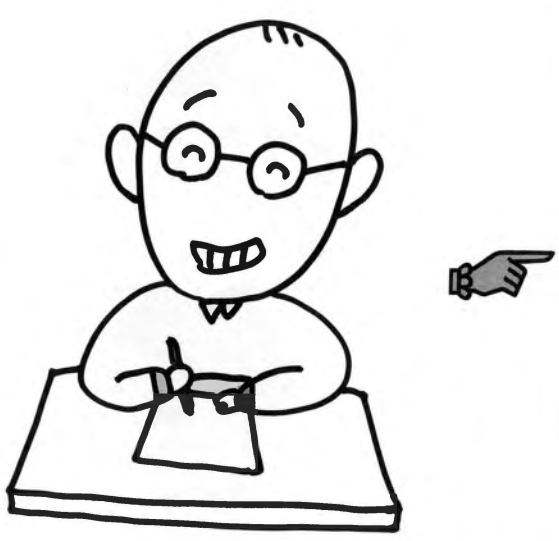
そういうわけで，セントリスとやらとPhotoshopでとりあえずなんかやってみようということになり，第1回は，ボクがいつも描いてるイラストを，Photoshopでなにか加工してみよう，ということになった。

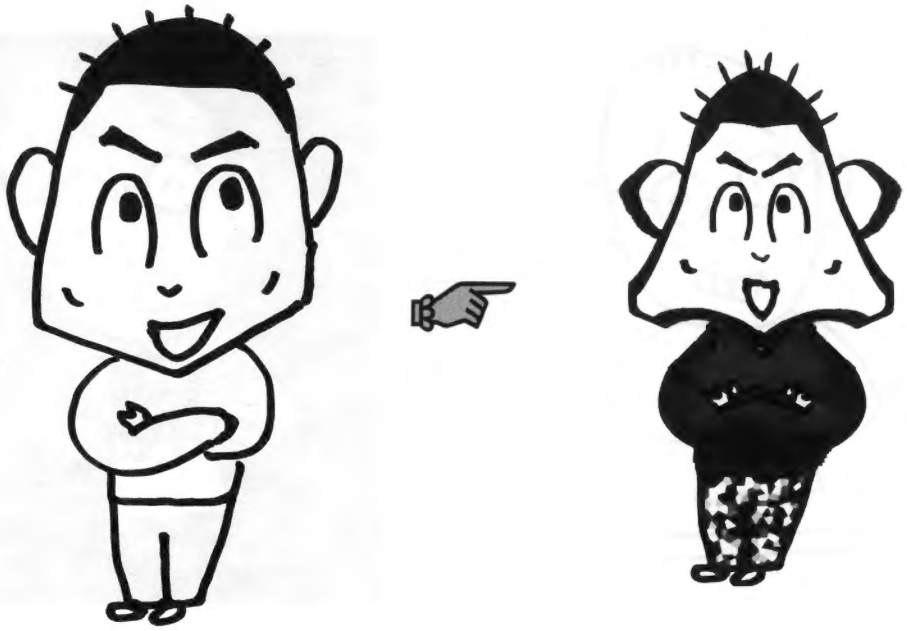
このページのイラストを見ていただければわかるように，ボクが普段描くイラストは，太マジックを使ってビュンビュングイグイ描くものだ。どちらかというと，一時流行った「ヘタウマ」に近いものかもしれません。

はっきりいってすごく速いです，描くの。今回のイラストも3枚を15分ぐらいで描きました。

これをMacに取り込むと，どんな効果が得られるか。やってみました。原画はもちろん太マジックでビュッと描いたもの。マウスで描くのって，ビュッといかないからイライラする。「描いてる」という実感がないし。

マウスで机をこすると画面上に線が現れるのって，なんかホント，あれですね。「シミュレーション」。





どうしてもやはり，

擬似

なんですね。擬似はよくない。実際に筆を絵の具のビンに入れなければ。って何の話をしてるのかわかんないけど。

やっぱり握ったマジックが紙に触れて，真っ黒い線が引かれていく。こうじゃないと。なんて言ったりして。

まァそれはいい。そうやって描いたのを編集部のスキャナで(編集部注：エプソンのGT-6000。ちょっと古いけど機能は申し分なし)取り込んでもらって，フロッピーで持ってきてもらった。

ちょっとガッカリなのがモノクロページなこと。せっかくカラーのMacがきたというのに。不満だが，仕方がない。

なぜか，取り込まれたデータの線が真っ黒じゃなくって，ちよっとグレーだった。なんで？(編集部注：んー。たぶん256色でスキャンしてるから「黒」としてじゃなくて「黒に限りなく近いグレー」として認識されてるんでしょう)

で，とりあえずグレーでトーンをつけてみることにした。これはもう簡単ですね。まず，肌に薄いグレーを入れて，バックを真っ黒にしてみた。

これを手作業でやるのは，絵の具で色を塗るにしても，スクリーントーンを貼り込むにしても，すごく時間がかかる。パソコンなら，一発です。やり直しが何度でもできける点もすごく便利。マンガ家でもパソコンを使う人はずいぶんずいぶん増えたけど，もっともっと増えるでしょう。

将来的にはスクリーントーンが消滅する日がくるかもしれない。なにしろ，スクリーントーンは高いんですよ。1枚700円くらいしたりする。

で，机もペイントした。

それで服になにか柄をつけようと思い，その部分を選択してフィルタのなかから「KPT2.0J」というのを開くと，なにやらいろいろとあるので，それらしいところで「フラクタル探求V2.0」というのを開いた。そしたらなんか見たこともない画面が出てきたが，いろいろといじっていると，なにやらグニョグニョと変わる。

テキトーに決めて「適用」を押すと画面が変わり，「進行状況」というのが出た。「残り時間○秒」なんてのも出て，コンピュータが処理している間，

放っておかない

感じはいい。

以後，ボクは，このコンピュータ処理している時間には，

生ギター

を弾いていることにした。

フラクタルに1回失敗して，絵全体にかかっちゃったりして，すごいことになっちゃったんだけど，そこにさらに，「KPTサイクロンV2.0」というのをかけたら，画面全体が(絵以外のところも含め)，ものすごい色でギラギラと色を変え続け，それはそれでキレイで，動画のように面白かったが，このページがカラーじゃなかったのでやめました。

「色の選択」のところを開くと，「ナホバ族の絨毯を編む人」とか，「ガンカモの銀の骨」とか，「軽薄な群衆」といった柄の名前が付いていて，それが確かにそういうイメージなので感心した。

シンセサイザなどでも，最近は音色の名前が凝りすぎていて，だとえば「MR.GONE」とかいう音があって，しかしそれが，「なんでこの音が？」という音名とピッタリこないのがある。

でも，このソフトの色名というか模様名は，おおむねイメージに合っていて，なかなかセンスがある人がやっているな，と思った。

ボクの自画像はそのくらいにした。なにしろ時間がない。

次は，ボクのマンガ「ダンドリくん」の絵をいじってみた。

ズボンのところにフィルタから表現手法の「水晶」というのを選んだら，なかなかきれいな模様が出た。セーターの部分はなんかいろいろとやってるうちにわからなくなっちゃった。

なにしろ，フィルタのなかのオカズが多くて。

で，顔の部分を変形させて，左右対称にしてみました。

急いでたので，上下少しズレたり，胴体とのつながりがヘンになったところは，拡大してペンシルのツールで塗ったり，消しゴムツールで消したりしてゴマかした。

厳密にはやってないけど，拡大して少しずつなおすと，かなりゴマかせると思う。

Photoshopというのは，絵をいろいろとゴマかして，つないだり，混ぜたりして

それらしく

まとめあげるソフトだと思った。部分を拡大して修正できる点は，実際にマジックで描いたり，ホワイトで修正したりする作業からみて，うらやましい限り。ホワイトって，本当にムズカシイんです。すぐ固まるし，ボテボテしてね。修正液で経験あるでしょ？　修正した上に描くと，紙の部分とニジミ具合が違っちゃうし，いろいろと大変なんだ。

まあ，そんなに面白いものではないけど，「へー，こんなことが簡単にできるんだ」とは思った。

しかし，それよりなにより，

肩が凝る

のにはまいった。ソフトに慣れていないこともあって，こんなにクダラナイ絵を描いているだけでも，非常にストレスがたまった。ボクはストレスの全部が肩と首のコリに変換されるんです。

さて，最後はシマウマの絵です。これはいろいろとやってみようと，ヤケクソになってやりました。「逆光」のフィルタなんかが面白かったけど，もう見る影もない。

最後には，「失敗」とスプレーしたうえ，「収拾つかず」と文字を入れてみた。眼と股間にモザイクなんかも入れてみた。

こういうデタラメを思いきってやったほうが，結果的にフィルタなどのツールを覚えるように思う。

まるで，出たとこ勝負の料理みたいだ。よくいるでしょ。カレーの味が毎回ぜんぜん違う人とか。

ちょいと自己宣伝

ところで，このシマウマの絵の元絵ですが，これはボクがちょうど10年前に出した絵本「動物の人達」のなかに描いたキャラクターです。この本はあまり売れなくて(ボクはすごく気に入っていたのに)，絶版になっているんですが，なんと，ついこの間，この本の絵をぜひ使わせてほしい，という電話がきたんです。

それがなんと，あのRCサクセションの，

忌野清志郎

さんだったから驚いた。

12月初め出にるライブアルバムとライブビデオのジャケットに「動物の人達」の絵を数点，そのまま使わせてほしい，と。

嬉しかったネ。キヨシローは大好きだし，このごろとくにね。出たときには，ぜひ「あ，あのゲームブラストでバカなこと書いてた奴の絵だ」と思ってやってください。

ボクのマルチメディア

まあ，そんな感じで，今回初めてMacintoshを使ってCGやってみたわけなんだが，最後にマルチメディアについてひとこと。

先日，マルチメディアした。

というのも，友人のイラストレーター河野哲郎くんにマンガの原作を頼まれて，1本作ったんです。「BLUES BARBAR」という，アメリカの古い床屋の話なんだけど。

自分でもその話が気に入っていて，設定を日本にして，いろいろと小物も変えて，短編小説にしてみた。

それから，それを基にした曲を作ってみた。もちろん詞もつけて。

それで，その曲をボクのバンドのライブで歌って演奏したんです。その様子は，ビデオとDATで撮っておいた。

どうですか。マンガ，つまりは絵で文章，音楽，歌(つまりはパフォーマンス)，映像，録音。ひとつのモチーフをこのようにいろいろな角度から構成し直してみる。これってマルチメディア的な考え方ではないでしょうか。

マルチメディアというと，つい，コンピュータのなかでのみ考えられているような気がするけど，こういうふうに，コンピュータ以外の世界からのマルチメディアは始められていると思うんですが。

というわけで今回はこのへんで。

優秀なライター陣があなたの疑問にサクっと答える

さてこのコーナーは，タイトルでわかるとおり，読者のみんなの素朴な疑問に答えるページなわけだ。そんなページが創刊号からあるのはおかしいけど，最近身の周りで聞いた疑問を集めてみたのが今回。てなわけで，読者の素朴な疑問を待ってま〜す。あ，素朴じゃなくてもいいけどゲーム攻略に関する質問はダメだよ。

げ〜ぶら神託

Q 僕んちのPS/V VisionでやってるFS5**が，雑誌に載ってる画面と全然違ってキタナイんだけど，どうして？実は違う製品だったりして。**

（神奈川県　佐藤幸作）

A FS5ってMicrosoft Flight Simulator Version5.0のことだよね？　違ったらごめん。実はあれには安いバージョンがあって，それを買っちゃうと画面がキレイにならないんだよ。悔しいだろうけどあきらめてくれ。……なわけないか。それはねぇ多分ゲームの設定がちゃんとできてないんじゃないかな。VGAでインストールしちゃったんだな，きっと。

で，きれいな画面にする方法だけど，まずFS5にあるメニューの

これが画面解像度の設定画面。マシンによっては「SVGA」の表示が出ないこともあるけど，それは本当にあきらめるしかない。まあビデオカードを換えればOKだけど

佐藤君，参考までに載せておくけど，これがSVGAの画面だ。全然違うでしょ

[Options]をマウスでクリックして，そのなかの[Preferences]っていうところを選択してくれ。そしたらボタンがいっぱい並んでる画面が出てくるでしょ？　その縦に並んでるなかの＜Display＞っていうボタンを押す。それで右上のVGAとかSVGAとか出ているGraphics Modeっていうリストから「SVGA」を選択して＜OK＞を押すだけ。

そのときに注意してほしいのは，右下のSVGA Board Makerのところで自分のビデオカードを選ぶということ。よくわかんないときは「VESA 1.2 Compatible」っていうのを選んでね。佐藤君の場合PS/V Visionなので，なにも増設してなければ「Cirrus Logic 542X」を選べばOK。あ，一度ゲームを終わって立ち上げ直さないとキレイにならないから，僕を嘘つき呼ばわりして叫ばないように。

（嘘はつかない原村　亮）

Q 「越後屋」っていうのは，みんな悪い人なんですか？　「おぬしも悪よのぉ，三河屋」とかいってるのを聞いたことないんですけど。

（新潟県　越後屋のファン）

A その通りです。○越さんを悪くいうわけではありませんが，時代劇ではそんなふうに決まっているみたいですね。

何といっても，時代劇のいいところは，わかりやすいところです。ですから，“越後屋さん＝悪徳商人”ということにしておくと，お話の中で越後屋さんが出てくるだけで，「ああこの人が悪人なんだな。うん，悪そうな顔もしているし」と，安心して，平次の親分とか，大岡さんに裁かれるのを待っていられるわけです。

そういう，時代劇のお約束なので，みなさんも，ゆめゆめ疑うこ

唯一越後屋さんになりきれるゲームが「天下御免」だ！

となど，ないように注意してくださいね。

P.S. 三○さん。この文章に他意はございませんので，あしからず。

（木下東湖）

Q IBM用のシミュレーションソフトでBattleIsle2っていうのを買ったんだけど，メモリがなんとかっていうメッセージが出て動かない！なんとかしてよ。

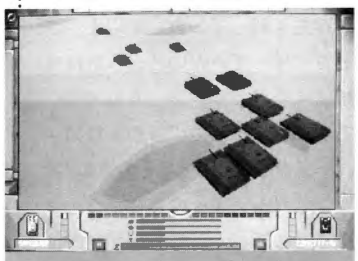
（高知県　MTよりAT）

A うん，BattleIsle2か（以下BI2ね）。あれさあ，英語版しかないせいかあんまり雑誌で大々的には紹介されてないよね，面白いのにさ。ひ

たすらハマってクリアしちゃったよ。なんでも聞いて。パスワードも全部メモってあるし。まあハデになった大戦略って感じかな。

で本題だけど，確かにBI2はなかなかシビアなメモリ環境を要求してくるのは事実。マニュアルによるとDOSのフリーメモリが580KB必要になるみたい。普通だったらちょろく空くんだけど，BI2はCD-ROMのソフトだからCD-ROMデバイス(CD-ROMを動かすためのソフト)も組み込まなきゃいけなくて，苦労もひとしお。

とはいっても「メモリの空け方講座」を開いてる余裕はないから，AUTOEXEC.BATとCONFIG.SYSの例を載せておくよ。MTよりAT君はCONFIGやBATの書き換えはできるようだから，こいつを見ながら書き換えてほしい。「CONFIGの書き換えなんてできないよ～」というときは，悪いけどMS-DOSの解説本でも読んでくれ。そこまでやってたら連載記事になっちゃうんだよ。ゴメン。許して。


視点がなめらかに移動するバトルシーン。サウンドもなかなか秀逸だぞ

これがBI2の画面。「ああ大戦略みたいなんだな」って安心できる画面でしょ

あ，ちなみにこのリストはあくまでも例だから。SoundBlaster16にCD-ROMがつながってるというのが前提ね。AT互換機はマシンによって全然違うから君のマシンでは動かないかも。そんときはゴメン。どうしても動かせなかったらAUTOEXEC.BATとCONFIG.SYSを書いて送ってね。

(謝ってばかりの原村　亮)

Q　パソコンのメモリやハードディスクで使われてる「メガバイト」っていう単位と，スーファミやNEO･GEOなんかの「メガ」っていう単位は同じなの？

(東京都　熊谷康志)

原村のAUTOEXEC.BAT

```
@ECHO OFF
LH C:¥DOS¥SMARTDRV.EXE
PROMPT $P$G
SET TEMP=C:¥TEMP
SET BLASTER=A220 I7 D1 H5 P330 T6
SET SOUND=C:¥SB16
SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E
PATH C:¥;C:¥DOS
LH C:¥DOS¥MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /M:15
 /E /V
LH C:¥SB16¥SB16SET /M:220 /VOC:220
¥CD:220 /MIDI:220 /LINE:220 /TREBLE:0
LH C:¥DOS¥MOUSE.COM
```

原村のCONFIG.SYS

```
BUFFERS=5
FILES=30
SHELL=C:¥COMMAND.COM
DEVICE=C:¥DOS¥HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:¥DOS¥EMM386.EXE HIGHSCAN 2048
FRAME=C800 RAM
DEVICEHIGH=C:¥SB16¥DRV¥CTSB16.SYS
¥UNIT=0¥BLASTER=A:220 I:7 D:1 H:5 P:330
DEVICEHIGH=C:¥SB16¥DRV¥CTMMSYS.SYS
DEVICEHIGH=C:¥SB16¥DRV¥SBCD.SYS
 /D:MSCD001 /P:220
```

A　違います。そもそも，スーパーファミコンやNEO･GEOなどのカートリッジの容量ではメガバイト，とはいっていません。メガです。パソコンのメモリやハードディスクで使われている単位はメガバイトといっていますが，スーパーファミコンなどで使われている単位の「メガ」は本当はメガビットという単位です。

このビットという単位はバイトの下の単位で実は１バイト＝８ビットなのです。ちょうどお金の単位だとドルの下にセントがあって１ドル＝１００セントなのと同じような感じですね。

ですから実はゲームカートリッジなどで１００メガ！　といっていても本当のところは１００メガのハードディスクの1/8の容量しかないのです。

(チャットにハマリの大和　哲)

Q　私最近アローン･イン･ザ･ダークをはじめたんですけど，後ろからオノが飛んできて死んじゃうんです。あのヘンなインディアンはどうしたらいいんですか？　後ろから投げるなんて卑怯ですよねえ。

(福島県　Cambyさまのファン)

A　あれ？　いわなかったっけ？　このコーナーは，ゲームの攻略に関する質問は受け付けないんだよん。しょうがないなぁ，ダメだよそんなこといってちゃ。「卑怯ですよねえ」とかいわれても困っちゃうよ。

確かに後ろからオノを投げるなんてインディアンの風上にも置けないやつだけどさ(そもそも，あれってインディアンか？)，まあ毛布かなんかかぶせてあげればさ，前が見えなくなるから投げてこないんじゃないの。いや，詳しいことはよく知らないんだけどさ。

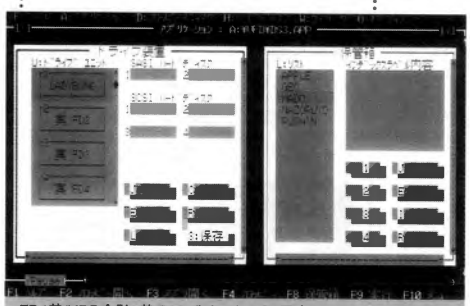
(結局答えてる原村　亮)

いや，別にこの画面はインディアンと関係ないんだけどね。みんなもう，2はやった？　日本語版も出るからぜひやってみてね

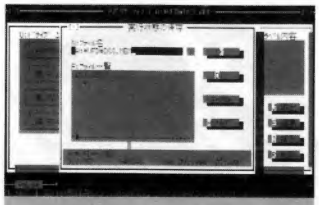
Q **最近98を買ったばかりなんですけど，ハードディスクへインストールするのってゲームごとに違って，初心者には面倒ですね。なんかインストールが簡単にできるツールないのかなぁ？**

（東京都　NS/Aお持ち帰り）

A ありますぜ旦那！　ガジェットから発売されている「ヴァーチャルII」は，"ハードディスクにインストールできない"とか，"バックアップディスクの作成が難しい"，あるいは"プログラムを好きな時点で中断したり再開したりできない"さらに"フロッピー専用アプリケーションをハードディスクで遊びたい"などの症状に悩む人々を救う便利なツールなんだ。


FD4基/HDD合計6基のスゴイマシンに早変わり！　メモリがいっぱいあると，なおいいぞ

なぜそんなことができるかというと，「ヴァーチャルII」はその内部に仮想のフロッピーディスクドライブやハードディスクドライブといった複数の仮想マシン環境を実現するからなんだけどね。つまりこのソフト自体が数台分のマシンになるわけです。な〜んて言葉で説明しても非常にわかりにくい。そこで例としてコンパイルの「ディスクステーション第3号（DS3）」を「ヴァーチャルII」上で遊んでみた。


さらに，好きなところで状態を保存できるのだ

DS3のゲームって全部ミニゲームだけあって，どれもセーブ機能はない（ミニだからいらないかもしれないけど）。しかし，この「ヴァーチャルII」を使うことで，中断/復帰はもちろん，どんな場面でもプレイ中の状態をファイルとしてセーブしておくことが可能になるってわけ。アダルトゲームのお気に入りの名場面だっていくつもとっておけるんだ。このツールのすべての機能を把握するのは難しいけど，キミのアイデア次第でいろいろな使い方ができるはずだ。ちょっと高いけど，お金に余裕があったらチャレンジしてみて！

（腹ヘリンコ）

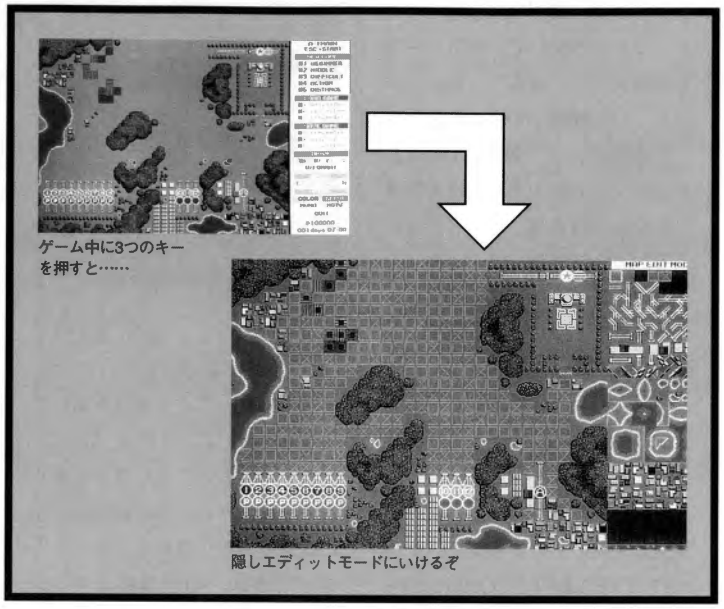
「ヴァーチャルII」
発売：ガジェット　価格：25,800円
☎0188(68)6671

キー一発でゲーム画面に戻れる

Q **アートディンクから発売されているPC-98シリーズ用の「A列車で行こう・復刻版」には，マップのエディットモードというか，コンストラクションキットみたいなものが隠されているという噂を聞いたんですが，それは本当でしょうか。**

（東京都　阿部孝次郎）

A なんと，その噂は本当だったりします。まず右上の写真を見てください。左が通常のゲーム画面，右がそのエディットモード画面なのだ。



さてこのエディットモード，通常のゲーム画面から3つのキーを順番に押すことによって簡単に呼び出すことができる。

その3つのキーとは，

[→ ¥ →]

これらのキーを書いてある順番通りに押せばエディットモードに入れる（ちなみにキーボードの右端のほうに縦に3つ並んでるやつだ）。エディットモードからゲーム画面に戻りたいときにはEscキーを押せばいい。

さて，このエディットモードの実際の使い方だが，「あーやって，こうして，はい出来上がり」と，そう簡単には説明できるものではない。

このモードはどうやらユーザー向けに用意された隠しコマンドなんかとは違って，ちょうど開発用のマップエディタがそのままゲームの裏側に残っているような感じだ。そのために，使い方は決して簡単ではない。当然，マニュアルにもこのモードの存在は一切記されていない。

このモードでうっかりマップデータを書き換えてしまうと，セーブする先はハードディスク内のゲームマップ上となってしまうため，いずれかのオリジナルデータが書き換わってしまう。こうなるとオリジナルのゲームディスクを使ってハードディスクに再インストールするハメになるから注意してほしい。

存在を知ってしまった以上，さっさと使ってみたいと思う気持ちはよくわかるが，きっちりと使い方を紹介するためにはかなりのスペースが必要になる。そのため，今回はとりあえずその存在だけをお知らせしておく。詳しい使い方は以下次号，だったりする。

あと，このエディットモードに関しては当然ながらアートディンクではサポートしてくれないから，けっして電話で問い合わせたりしないように。

（事情通の編集者）

読者のみなさんの疑問を，編集部一同心の底から待ってます。ハードウェア，ソフトウェア，メモリ，用語，ゲームが動かない！　などなど。パソコンゲームに関係しようがしまいが，誠心誠意答える所存なので，みなさんよろしくね。読者ハガキでも余った年賀状でも封書でも，なんでも受け付けるけど，ちゃんと宛て先に「GAME BLAST編集部　げーぶら神託係」って書いてくださいね。

創刊記念特別付録

メガトンアームズ体験版の使い方

「メガトンアームズ(鋼鉄の武闘界)」は，プレイヤーがロボットを操縦して敵を倒していく対戦型のゲームである。ゲーム内容の詳しいことは，本誌「THE REVIEWS」(106ページ)を参照してほしい。製品版では対戦プレイも可能だが，体験版では人間対コンピュータだけに制限されている。そのような体験版の対応機種やゲームの制限などについて，これから詳しく解説していくことにしよう。

パソコンの機種別制限事項

ここで紹介する機種または動作環境以外では，今回の体験版ディスクは動作しないので注意してほしい。

対応機種：PC-9821 Ae/As/Ap/Af/An/Ce/Cs/Xe/Xs/Xp/Xa/Xn/Xt/Es (CPU486以上)

これ以外のPC-9821シリーズ(modelS1/modelS2/B/N/T)，およびPC-98シリーズ，PC286/386/486シリーズには対応していない。

MS-DOS：NEC製MS-DOS Ver.3.30B/C/D，またはVer.5.0Aが必要

これ以外のMS-DOSのバージョン(Ver.2.11/3.10/3.30A)では動作しない。

ディスプレイ：アナログRGB対応専用高解像度ディスプレイ(640×400ドット)

ハードディスク専用：6Mバイト以上の空きスペースが必要

さらにメガトンアームズでは，ゲーム中のBGMやパイロットのセリフなども用意されているが，この再生ではPC-9821シリーズに内蔵のサウンドボードか，PC-9801-86ボードだけに対応している。古いPC-9801-26Kや，SOUND BLASTERに関しては，現段階ではサポートされていない。

また，このメガトンアームズは，ハードディスクにインストールすることが前提になっている。体験版の場合にも，ハードディスクにインストールすると，約6Mバイトの容量が必要になる。インストールしない限り，体験版フロッピーディスクからはプレイできないので注意してほしい。

ゲームの制限事項

ゲームにおける制限は，基本的に以下の5つ。

1) ロボットの選択は2体だけ
2) 敵を1体倒したら終了
3) 2人プレイによる対戦は不可
4) ゲーム設定変更の制限
5) 難易度はイージーに固定

また，メニュー上で使用できないモードについては，画面に説明が書かれている。

まずロボットの選択肢だが，製品版では8体のロボットからの選択のところを，体験版ではそのうちの2体だけが選択できる。「烈風皇」と「ナディーヌ」の2体が，体験版のゲームで利用できるロボットだ。

ゲームメニューの「CONFIG」という項目では，2プレイモードや難易度が調整できるが，体験版ではスピードとプレイヤー1のキー配置だけが変更できる。

こういった制限があるのだが，十分に製品版の面白さを体験できるようになっている。実際にプレイしてみれば，3D画面でロボットがグリグリ動く格闘ゲームの雰囲気が存分に味わえるだろう。

起動ディスクの作成準備

体験版ディスクには，専用のインストーラが付属するので，あまり難しいことを考える必要はない。

ただし，メガトンアームズのインストール作業には，起動用のフロッピーディスクが1枚だけ必要になる。2HDのディスクを用意し，フォーマットすることから始めよう。

このゲームは，ここで作成する起動ディスクからスタートすることになるので，システムも同時に転送するフォーマット方法を選択しなければならない。

ここではハードディスクをAドライブ，フロッピーディスクドライブをBドライブの場合として作業の解説をする。これと異なる場合は，それぞれドライブ名を置き換えて読み進んでほしい。

まず，ハードディスクからMS-DOSを起動した状態で，FORMATコマンドを実行してフロッピーディスクを初期化する。

このフォーマット作業は，

A＞FORMAT B: /S

というように，「/S」オプションを付けてコマンドを実行する。このとき「FORMAT」と「B:」のあとにスペースが入ることを忘れないでほしい。また，Bドライブにフォーマットするフロッピーディスクを挿入しておくことを忘れないように。

フォーマットコマンドを実行すると，画面上にディスクの種別を

選ぶメニューが現れるので，必ず「２」の１ＭＢフォーマットを選択すること。

このとき，MS-DOSのシステム本体も転送されるので，フロッピーディスクからゲームを起動することが可能になる。

次に体験版ディスクをＢドライブに入れてから，

Ａ＞B:

と入力する。このあとでさらに，

Ｂ＞SSHDINST　A:

と入力する。このときのドライブ名は，実際にインストールするハードディスクのドライブ名を入力してほしい。

このあとはインストーラの指示に従えば，自動的にハードディスクへのファイルの転送と，起動ディスクの作成が終了する。

注意するポイントは，ハードディスク側から起動ディスクへのメモリドライバの転送だ。たとえばMS-DOS 5.0を利用する場合であれば，「HIMEM.SYS」「EMM386.EXE」の２つのファイルが必要になる。インストーラがこのファイルをハードディスクから検索してくれるが，基本的にMS-DOSに付属するものを利用しよう。Windowsに付属するものでも構わないが，この場合にはDOS版のものと混在させないようにしたい。

たとえばHIMEM.SYSはDOS版で，EMM386.EXEはWindows版などという組み合わせにしないように注意してほしい。結果的には，メニューでこの質問が現れた場合は，まず起動時のMS-DOSが入っ

操作方法

前に進む	８キー
後ろに下がる	２キー
左に移動	４キー
右に移動	６キー
パンチ	Ｚキー
キック	Ｘキー
ジャンプ	SHIFTキー
スペシャル	Ｃキー
ダッシュ	↑＋Ｃキー
	↓＋SHIFT
ガード	↓＋Ｃキー
かがむ	SHIFT＋Ｃキー

■必殺技

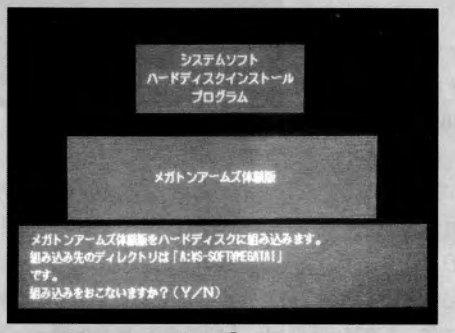
Ｚ，Ｘ，SHIFT，Ｃキーのどれかを同時に押す組み合わせによって変わるので，２つ，３つ，４つ同時といった具合に試してほしい。

■ゲーム途中での終了

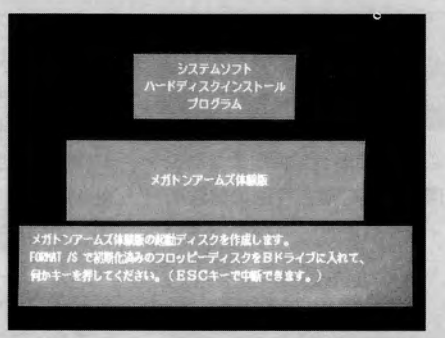
ESCキーを押してポーズ状態になったあと，Ｑキーを押すとゲームが終了する。

以上が標準状態のキー操作。使用するキーを変更したい場合は，CONFIGメニューから「PLAYER1 KEY SETUP」を選択すれば，キーの割り当てを自由に変更できる。

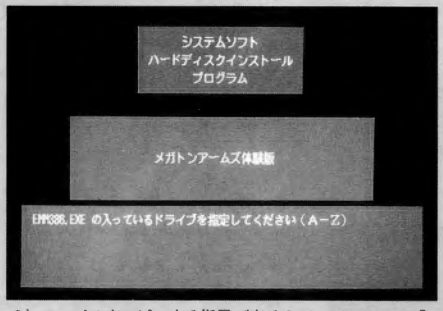
メガトンアームズのインストール

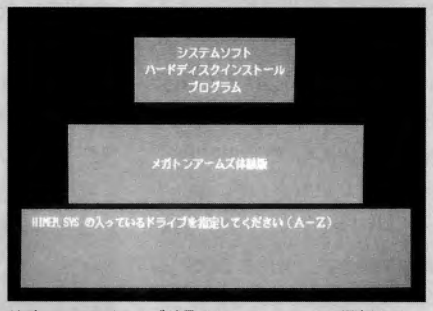


1）体験版ディスクを挿入し「SSHDINST　A:」と入力すると，インストーラメニューがスタートする

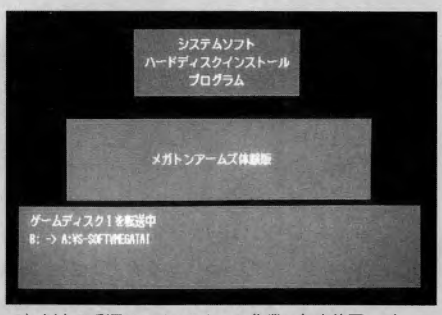


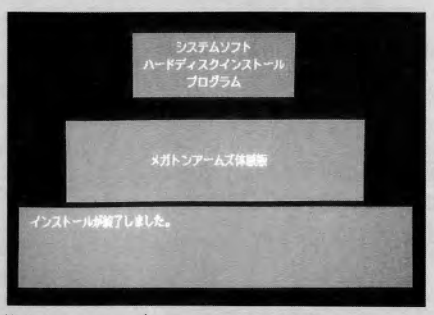
2）フォーマットしたフロッピーディスクをドライブに入れて，どれかのキーを押す





3）ファイルをコピーする指示が出るので，MS-DOSの入っているハードディスクのドライブ番号をアルファベットで選択する





4）以上の手順で，インストール作業は無事終了。ディスクを入れた状態でリセットすれば，ゲームがスタートする

ているハードディスクのドライブ番号（A～Z）を答えておけば，それほど問題はない。

体験版のインストール作業が終了したら，作成された起動ディスクをフロッピーディスクドライブに挿入して，パソコンをリセットしよう。このあとは自動的にメガトンアームズ体験版がスタートする。

ゲームの基本的な遊び方

メガトンアームズ体験版が起動すると，オープニング画面が表示される。ここでなにかキーを押せば，初期メニュー画面が表示される。

このなかの「CONFIG」を選択すると，キー定義などを変更することができる。標準状態では前後左右への移動は，テンキーの8，2，4，6に割り当てられている。またパンチはZキーでキックはXキー，ジャンプはSHIFTキーでスペシャルはCキーになる。スペシャルとは，ほかのキーと組み合わせて，必殺技などを繰り出すためのものだ。

もし標準の配列が気に入らなければ，「PLAYER1 KEY SETUP」で変更すればよい。変更方法は使用したいキーを押すだけで登録されるようになっている。

必殺技に関しては，基本的には，パンチ＋キックなど複数のキーを同時に押すと出るようになっている。

さてCONFIGなどの設定が終わったら（必要なければしなくてもかまわない），「通常ゲーム」でゲームを始めよう。

ロボット選択の画面になるが，選べるのは烈風皇かナディーヌの2体だけ。ここでは左右の矢印キーで選択が可能だ。使用できないロボットはきちんと表示されている。ロボットの選択が終われば，対戦国の選択。ここでも左右の矢印キーを使用してすべてを見ることができるが，体験版で選べるのは「フランス」と「ジャパン」の２つとなっている。そしていよいよ戦闘の開始だ。

ゲーム画面では，視点の切り替えも可能だ。これはファンクションキーに割り当てられており，f･1キーが標準の視点，f･2キーがコックピット視点というように，f･10キーまで割り当てられている。押し続けるとズームしたりするモードもあるので，試してみてほしい。

左右のインジケータは，左が燃料で，右がヒットポイント。中央下部のスクリーンは，敵との位置関係を示すレーダーだ。

基本的にはこれくらい理解しておけば十分。そう難しいコマンドがあるわけではないので，あとは実際にプレイしながら，使い方を覚えていってほしい。

（板橋 弘道）

メインメニューには制限が明記されているので，使えるモードに緑の矢印を合わせてリターンキーを押せば選択できる

通常ゲームを選択すると，ロボットのプロフィール画面になる。その画面と，このあとの対戦国選択画面では，左右の矢印キーを押すと，全キャラクターを見ることができる。しかし，対戦できるのはフランスとジャパンだけ

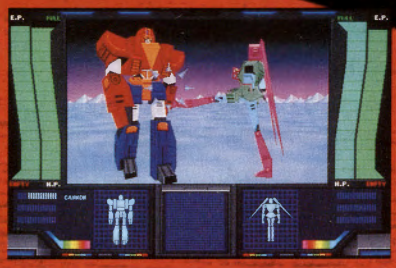
今回の体験版ディスクがうまく動作しないような場合は，下記の電話番号で問い合わせを受け付けます。

受付時間は土曜日，日曜日，祝日を除く，月曜日～金曜日の16時～18時までとさせていただきます。それ以外の時間では，電話による対応はいたしません。なお，体験版ディスクに関するご質問以外の対応もいたしませんので，ご了承ください。

GAME BLAST編集部（直通）
受付時間　16時～18時
☎03(5642)8193

THE REVIEWS 1

創刊号を飾る記念すべき最初のTHE REVIEWS前半戦は，シャドウキャスターやウィザードリィといったRPGファンにはたまらない最新作パックでお届けするぞ。また，メガトンアームズ，MAD DOGⅡといったアクション巨編にも感動してくれ。そして豪華なグラフィックに感動したいユーザーには，MYST，スペースシップ・ワーロックのWindows版アドベンチャーを用意してあるぞ。なかでもメガトンアームズは，今月の体験版ディスク付録にも収録されているので，最新のポリゴンエンジンVMEの威力を堪能してくれ！



●PC-9821
シャドウキャスター
メガトンアームズ
●PC-98シリーズ
ウィザードリィ
　クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク
　サヴァント
源平合戦
Progenitor
●Windows
MYST
スペースシップ・ワーロック
●DOS/V
MAD DOG Ⅱ
●Macintosh
サムライメックⅡ・天

このコーナーでは，PC-98シリーズやDOS/V(IBM PC)，Macintoshなど，最新のゲームソフトを紹介していきます。対応機種ごとに分類してありますが，複数の機種で同時に発売されているソフトについてはどちらか1カ所にまとめて紹介しています。機種対応の詳細および動作環境については各ページの冒頭にまとめて明記してあるので，ゲームソフト購入の際はそれらの項目を必ず確認するようにしてください。また，DOS/V(IBM PC)，Macintosh対応の海外版については，本文中に明記されている場合を除いては，日本語マニュアルは付属しておりませんのでご注意ください。

PC-9821

RPGの新世代はこれだ!!

シャドウキャスター

ジャンル：
アクションRPG
対応機種：
PC-9801 FA, BX, BA, BX2, BE2, BA
PC-9821 Ae, As, As2, Ap, Ap2, Af, An, Be, Bs, Bp, Ce, Ce2, Cs, Ne
メディア：
3.5″／CD-ROM
動作環境：
要メインメモリ3.6MB
要HDD（空18MB以上）
MS-DOS V5.0以上
要バスマウス
640×400ドットカラーアナログディスプレイ
PC-9801で256色でゲームを行う場合は，グラフィックアクセラレーターボードが必要
詳しくは147ページからの実践ガイドに紹介
価格：
12,800円（発売中）
DOS/V版（発売中），
Mac版は同時発売
メーカー名：
EAV
問い合わせ先：
☎03(5410)3100

メーカーからひとこと

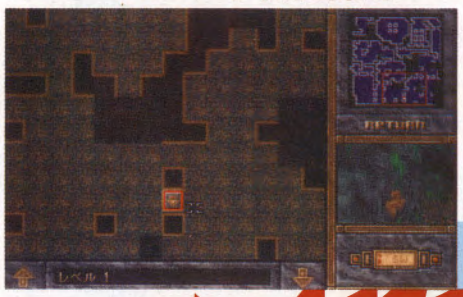
「ウルティマ」や「ウイングコマンダー」など，数多くのヒットシリーズを持つオリジン・システムズ社がお送りする，最新3Dアクション RPGが，この「シャドウキャスター」です。あの「ウルフェンシュタイン3D」や「DOOM」を製作したid Softwareの手による，流れるような超美しい3Dスクールの上で繰り広げられる，変身能力を持つ種族の最後の生き残り，カートの戦いを存分にお楽しみください
EAV　谷本敦さん

最近，ロールプレイングゲームが，やたらと難しく，退屈なものになってしまって辟易しているのは，私だけだろうか？　もっとスイスイ進めることができて，しかもプレイに緊張感が漂う作品があってもいいんではなかろうか？
そう思っていた矢先に出会ったのが，今回巻頭レビューする「シャドウキャスター」なのである。このゲームこそが，停滞しつつあるロールプレイングゲーム界を救うことのできる作品なのではなかろうか。
「シャドウキャスター」の中で，プレイヤーはカートという若者を演ずることになる。彼はある雷雨の夜，祖父から意外な事実を聞かされた。カートが聖なる民（なんだかわからないけど）の末裔であるというのだ。祖父によれば，聖なる民は邪悪な変身族との抗争の真っ只中にあり，カートは聖なる民の切り札であるらしい。プレイヤーは，世界を救うためにオベリスクを探す旅に出るのだった。

自らの出生の秘密を知らされた主人公は，オベリスクを探す果てしない冒険に旅立つ

このゲームを一言で言い表すなら，たぶん“アクションRPG”という言葉が，一番ぴったり当てはまるだろう。メイン画面は3Dで，プレイヤーの視点でゲームは進んでいく。
戦闘はリアルタイムのアクション。オートマッピングを採用し，行ったところが自動的にマッピングされる親切設計。プレイヤーは，敵と戦い，アイテムを集めながらいくつものレベルに分かれた世界を探検していくのだ。非常に簡略ではあるが，これがこのゲームの概要である。では，次のコーナーから，このゲームの注目すべき点がどこにあるのかを説明していこう。

オートマッピング機能採用！



この機能のおかげで，ムダなく，能率よくゲームを進めることができるのだ

敵の数も多い！ 心してかかれ

©1994 ORIGIN Systems, Inc. ©1994 Electronic Arts

キャラクターはモーフィングを導入 既存のゲームにはないシステムだ！

このゲームの第一の特徴は，モーフィングによる変身を持ち込んだという点である。主人公は，全部で５つのキャラクターに変身し，攻撃力がアップしたり特殊能力を得たりして“成長”するのだ。新しいキャラクターはゲームが進むにつれて，１体ずつ増えていく。既存の数値アップだけによる成長に比べてみると，非常に斬新ではないか。また，このモーフによる変身は，単なる能力の変化にとどまらず，新たなキャラクターを得ることにより，今まで行けなかった場所へ行けるようになったり，敵を難なく倒せるようになったりするのである。素直に驚いてもいいぞ！

画面の右側では，滑らかにモーフィングが行われている。自分の目で確かめてくれ

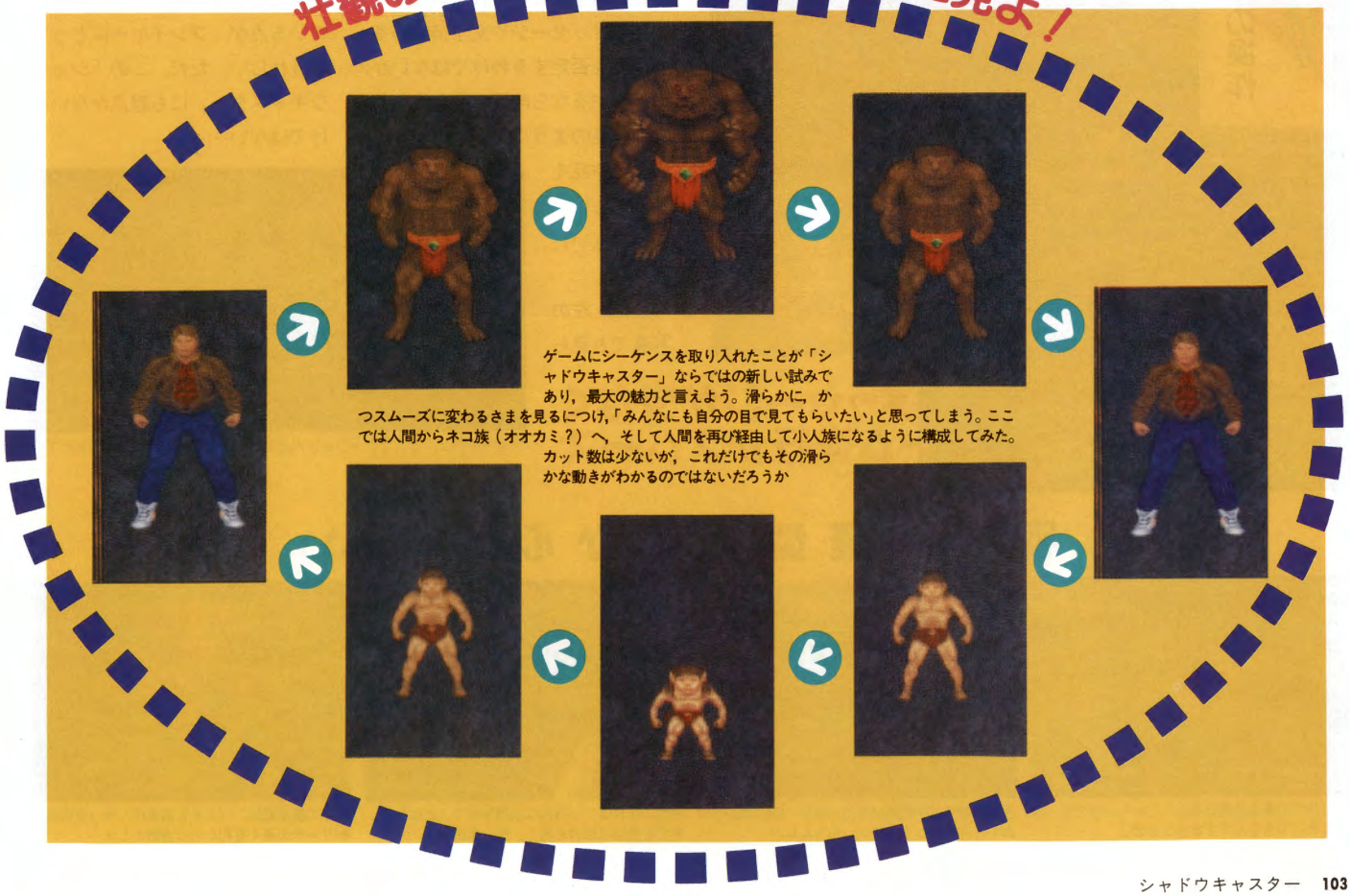
モーフィングを生かすゲーム進行

▶主人公がネコ族の姿をとることにより、人間では見えないものが見えるようになる。この場面では、足元にあるプレッシャープレートを発見することにより、ファイヤーボールを避けることができる

◀小人族の姿に変身すると、ジャンプ力が増すのが特徴だ。梯にふさがれ、人間では先へ進めない時、小人族に変身。ここでジャンプすれば先へ進むことができる

▶燃え盛る火が行く手をふさぐ。先へ進むには、空を飛べればいいのだが……。この目玉オヤジのようなキャラクターに変身すればいい

壮観のモーフィングシーケンスを見よ！



ゲームにシーケンスを取り入れたことが「シャドウキャスター」ならではの新しい試みであり，最大の魅力と言えよう。滑らかに，かつスムーズに変わるさまを見るにつけ，「みんなにも自分の目で見てもらいたい」と思ってしまう。ここでは人間からネコ族（オオカミ？）へ，そして人間を再び経由して小人族になるように構成してみた。カット数は少ないが，これだけでもその滑らかな動きがわかるのではないだろうか

アクション性を追求 遊びやすさもウリだ!!

戦闘ではアクションゲーム並みに反射神経のキレを要求されるところも，このゲームの特徴の1つである。最近の3Dロールプレイングゲームでも，戦闘がアクションの要素を含んでいるものは多かったが，このゲームのようにドカドカ殴りまくるというワイルドな戦闘方式になっているものは少なかったはずだ。

まさに殴り合いの雰囲気なのである。マウスをひたすら連打することによって，戦いに勝つ。乱暴なようだが，ナマの戦いそのものの緊張感が味わえるのは気分爽快。やたらとドキドキしてしまう戦闘シーンが，だんだんと快感となってくるのがイイ。思わず叫びだしそうになるほど，アドレナリンの分泌が感じられるのは，パソコンゲームでは久しぶりだ。

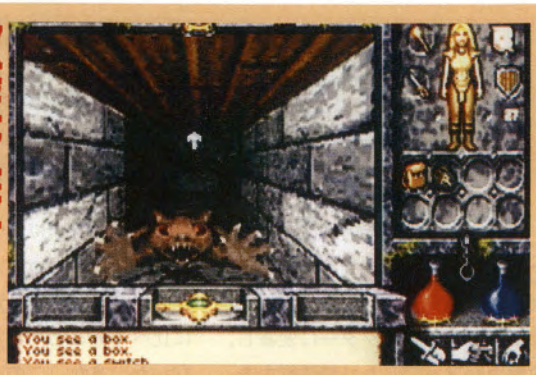
また，長時間遊んでもらおうと，複雑さを追求し，奥深さをアピールしようとするあまり，つまらなくなってしまっているゲームが多い昨今，このゲームの，ひたすら遊びやすさを追求しているところに私は好感を持った。オリジナルの発売元であるオリジン社の製品に「ウルティマ アンダーワールドII」があるが，これはメッセージが多く，くたびれてしまうほどだったのに比べて，「シャドウキャスター」はメッセージが少なく，ひたすら先に進むことと戦うことだけに集中していられるのだ。

別にメッセージや文字情報の多い作品を否定するわけではないが，どうせやるなら声優に喋らすなり，この作品のようにテンポを最重要視した作品を考えてもいいのではないだろうか。

また，左の写真でも見られるように，基本となる操作がほとんどマウスだけでできてしまうという点も悪くない。キーボードを使うのは，おそらくセーブデータに名前を付けるときだけだ。

とにかく，ゲームのシナリオと，雰囲気を大切にしつつも，アクション性と遊びやすさを第一に考えている点が，プレイヤーにとってはうれしい。ただ，この「シャドウキャスター」にも難点がないわけではない……。

徹底比較! Vs ウルティマ アンダーワールドII



このゲームも，「シャドウキャスター」同様オリジンの作品だ。しかし，2つのゲームには決定的に違う点がある。「アンダーワールド」が会話を通してストーリーをじっくり楽しむものであるのに対して，「シャドウキャスター」は，ゲームのテンポの良さを楽しむものなのだ。会話中心のロールプレイングゲームが多い中，サクサクと先に進める作品があってもいいよね。

マウス中心の操作 単純明快!!

◀▲すべての操作がマウスで可能。方向キー操作をマウスに置き換えたのではなく，最初からマウスのみでの操作を念頭において構築しているのが功を奏したようだ

メッセージが少なくゲーム進行がスムーズ

フィールド上，そしてダンジョン内部での暗さがさらに緊張感をかきたてる

反射神経型戦闘が心地良い

ネコ族での基本戦闘は毛むくじゃらの手で引っ掻くこと。でもなんで2本出てるの？

遠方の敵には手裏剣が有効。素早い敵には避けられてしまうこともあるが，楽ちんなの

中盤になれば，いろんな武器を拾うことになる。中でも剣は攻撃力も高く，安心感がある

初期の基本戦闘。パンチもあるが，キックのほうがリーチが長く有利なのは当然でしょ

演出にも光るところが……
あとはもう少し物が拾いやすければ

最後に，ゲームのエンターテイメント性を高めるのに重要な要素である「演出」について考えて，今回のレビューを締めくくることにする。右の2つの写真のうち，上の方は神殿らしき場所が霧に包まれているシーンだ。プレイヤーは霧の海に埋もれて，視界を極端に制限されてしまっている。だから，実際にはそれほど広くない神殿なのに，まるで限りがないような錯覚に陥ってしまうのだ。この霧によって，プレイヤーに不安を感じさせ，未知の世界を探索しているんだということを実感させるのである。ビジュアル的にも美しく，見事な演出と言えるだろう。

上のようなじわじわと迫ってくる演出と対照的なのが，その下の写真で示したシーンである。ガイコツの首と胴体を合体させると，モーフィングシーケンスが始まる。そして，1体のスケルトンが完成すると同時に，プレイヤーに突然襲いかかってくるのだ。瞬間的にドキッとさせる演出の手法だ。こういった迫力あるシーンがあるからこそ，ゲームにメリハリがつき，プレイが単調にならない。この2つは，ビジュアルでの演出であるが，もう1つ見逃してはならないのは，モンスターの行動パターンの変化による演出である。モンスターは，プレイヤーが経験を積み，変身能力を得て強くなると戦いを挑んでこなくなる。こんな小粋な演出があるからこそ，違和感なくゲームの世界に浸れるのだ。

さて，ここまでベタ褒めしてきた私にもこのゲームで気に入らない点が1つだけある。物が拾いにくいのだ。非常に。何度マウスでクリックしても，うまくいかない時がある。また，足元が見えないため，至近距離にあるアイテムが見えづらい。些細なことなのだが，それだけに順調に進んでいる時には，ストレスがたまる。このあたりが次回作での課題だろう。しかし，難点があるにせよ，総合的には遊びやすく，スリリングでもあり，価値のある1本であることは間違いない。RPGの今後の方向性を示す作品と言っていいだろう。　（摂津達也）

操作に慣れるまでは，落ちている物がなかなか拾えなくてイライラすることがあるのだ。些細なことだけど，これくらい発売前になんとか解決しておいてほしかったな

霧のかかった廃墟や…

再生するスケルトンが雰囲気十分

SECOND OPINION

個人的に3Dモノが好きだということもあるが，とにかくこれほどの技術を持つ海外メーカーを日本のメーカーは見習うべきだろう。

スムーズに流れる画面。変身シーンなどのビジュアル，それらは一定の水準を超えており，感心させられることしきり。ところが，このソフト独自の魅力とは？　と聞かれると，戦闘が爽快なのか，モーフィングが良いのか，正直なところ答えに詰まってしまう。

確かに，スクロール，モーフィング，演出など，どれを取っても及第点以上ではないのだ。世界レベルで見れば，この程度のスクロールは当たり前だし，モーフィングにしても，ウリというには貧弱だ。ただ，このゲームがPC-9821で遊べ，日本という国でプレイできることを考えると評価は変わる。今までPC-9821で，ここまで優れた技術を持ったゲームがあっただろうか？　答えは否だ。日本のユーザーには海外ソフトを知る上でぜひとも目を通しておいてほしい。海外にはこのようなソフトがゴロゴロしているのだよ。（出雲　至）

もともと3Dダンジョン系は苦手で，かの「ダンジョンマスター」ですら，さほど楽しいとは感じられなかった僕。だけどこの「シャドーキャスター」は，たった1時間で僕を虜にしてしまった。理由は，テンポの良さにあると思う。

「ダンマス」は，食糧を気にして，背後を気にして，というように，恐る恐ると先に進むことしかできないゲームだったけど，このゲームは，ワリとそこら辺がアバウト。多少ムリをしても，プレイヤーの望みどおりに歩き回ることができるし，スクロールもスムーズ。徹夜明けだった僕は，画面を見てて酔ってしまったほどだ。

またリアルタイムに進行していくゲームの場合，戦闘の手軽さは非常に重要だ。ゲームを構成する要素のうち，特にRPGでは戦闘の出来不出来が，ゲーム全体の善し悪しを決定することがままある。このゲームの戦闘が手軽，というのは，僕にとっての最大の賛辞ととっていい。このテンポを味わってしまうと，日本のRPGがツラくなるかもね!?　（肥後恵介）

PC-9821

3Dバトルの本格的アクション

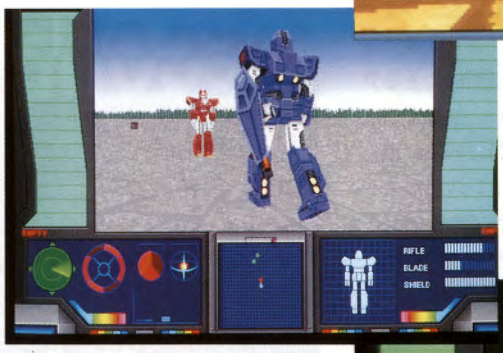
メガトンアームズ

ジャンル：
3Dロボット格闘ゲーム
対応機種：
PC-9821シリーズ
Ae/As/Ap/Af/An/Ce/Cs/Xe/Xs/
Xp/Xa/Xn/Xt/Es
上記の486マシン
(PC-9821B/N/Tは除く)
動作環境：
ハードディスク専用(約20Mバイト)
MS-DOS Ver.3.3B以上
1.6Mバイト以上のRAM
価格：
7,800円(10月28日発売)
メーカー名：
システムソフト
問い合わせ先：
☎092(722)4857

メガトンアームズは，ポリゴングラフィックをバシバシ使った対戦型ロボット格闘アクションゲームだ。3Dポリゴン用に新エンジン「VME」を搭載し，ロボットによる格闘技という新ジャンルをPC-98の世界に持ち込んだこのソフトが，我々ユーザーをどこまで熱くしてくれるのか期待がかかるところ。街のゲームセンターではすでに，バーチャファイターというポリゴン格闘ゲームが活躍しており，絶大なる評価を得ている。果たしてメガトンアームズは，パソコンゲーム界のバーチャファイターになれるのか？　それとも，プログラム技術とハードの進歩を証明するだけにとどまる記念碑的ゲームでしかないのか？　そのあたりをじっくりと見ていくことにしたい。

グリグリ動く新開発VME

メガトンアームズの魅力は、なんといっても、この新開発VME（バーチャル・マッピング・エンジン）。でかいロボットたちがグリグリと動く



メガトンバトル世界大会の軌跡

20世紀末，ポールシフト（地軸移動）という未曾有の大災害に見舞われた地球は破滅的なダメージを被り，総人口の約9割にも上る人間が死んでしまった。だが，生き残った人間たちは持ち前のしぶとさを発揮し，荒廃した地球に順応することに成功した。

それから数10年後……。発達した科学力は，文明社会の復興よりも兵器開発にそそがれ，すべてが武力によって解決される時代が到来していた。そしてその解決策のひとつとして，各国の代表ロボットを対決させる「メガトンバトル第1回世界大会」が開催されることになったのだ！

以上が，メガトンアームズの簡単な背景説明だが，文明の復興とともにメガトンバトルの世界大会が開催されてしまうというところ

メーカーからひとこと

メガトンアームズは，ゲームシーンの最先端を追求しています。

家庭用ゲーム機に比べて開発に制約の少ないパソコンは，新しいゲームジャンルに挑戦し，開拓するという役割を担ってきました。この役割は，家庭用ゲーム機が普及した今，より重要になったと考えます。

メガトンアームズにおいては，最新の環境と技術を存分に活かすことで，これまでにない映像に挑戦しました。

パソコンならではの，ゲームの新たな可能性を，どうぞお楽しみください。

システムソフト開発部　下田紀之さん

に，このゲームのシュールさを感じるぞ。人類が滅亡しかかろうとも世界大会は開かれ続けるのだ。

さて，基本的なゲームの流れは，8体用意されているロボットのなかから気に入ったキャラクターを選択し，メガトンバトル世界大会の制覇を狙う，というもの。

世界大会で勝てば世界イチ。さあ，みんなで世界大会の優勝を目指すのじゃ。

グリグリ動くVME

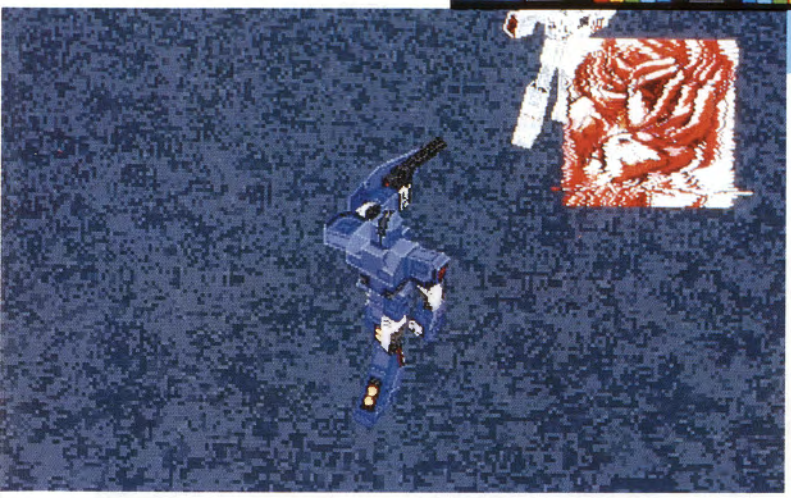
メガトンアームズはPC-98シリーズ初のポリゴンロボット格闘ゲームである。海外版パソコンゲームではPC-98にも移植された4Dボクシング，アーケード版ではバーチャファイターなど，ポリゴンを使った格闘ゲームが存在しているが，PC-98シリーズにおいては，このメガトンアームズが元祖なのだ。

これまで，PC-98でポリゴン格闘ゲームが作られなかった（作れなかったといったほうが正しいかも）理由としては，ソフトハウス側の技術力不足，ハードのグラフィック機能不足などが挙げられる。しかし，日々進化するハードの性能と，新開発のVME（バーチャル・マッピング・エンジン）が不可能を可能にしたのだ。VMEというのは，システムソフトが今回のメガトンアームズ用に独自に開発したプログラムで，ポリゴンとテクスチャーマッピングを一体化して高速演算処理するためのもの……。

早い話が，美しい3Dのポリゴングラフィックをグリグリ動かすための新しいプログラムが完成したぞ！　ということだ。

実際にプレイすれば一目瞭然。PC-9821ユーザーはぜひとも，付録に付いているこのソフトを使って動きの滑らかさを体験してほしい。

この動きに関しては，これまでプレイしてきたポリゴンゲームのなかでも，5本の指に入るだろう。それに，PC-98用のポリゴン格闘ゲームがここまで頑張っているのだから，後続のソフトハウスも手を抜くことはできない。そういった意味でも，このゲームは評価されるべきなのである。



遊んで楽しい視点切り替えモードだ！

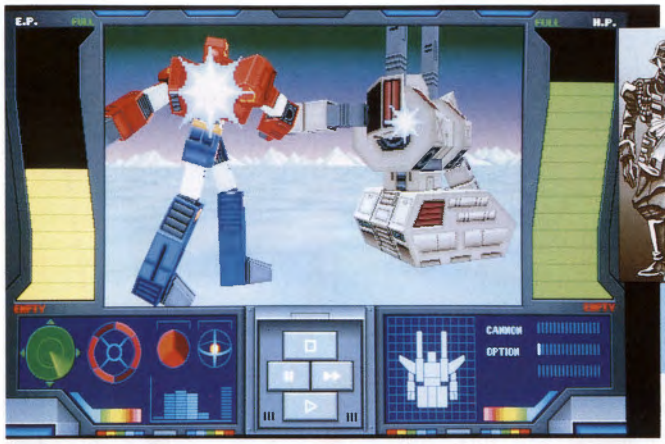
通常の対戦画面以外にも，真正面，真上，斜め下からと視点のアングルを変えてプレイすれば，楽しみ方もまた違ってくる

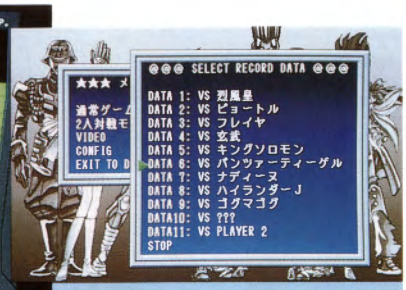
仕事人REVIEW，私はこう見た！

ここでは，メガトンアームズのゲームとしての出来具合をチェックしてみるぞ。

まずは，メガトンアームズを誉めてあげたいところから。これは前述したことだが，ロボットのキャラクターが非常にスムーズに，かつ高速に動く。とにかく見ていて気持ちがいい。これは格闘アクションの心臓部といえる部分だけに，合格点だ。

それに加えて，あの島本和彦氏





メガトンアームズには，なんと対戦結果を再生できるビデオモードが付いてるぞ！　これに留守録予約が付けばあとは完璧！

デザインのパイロットが，ガンダムの辻谷耕史氏やマルコの松尾佳子さんといった，有名どころの声優の声を借りてしゃべりだすというのだから，そのテのファンにもたまらない。

さらに，ゲーム展開を合計６種類もの視点から眺めることができる視点切り替えモードや，ビデオ再生モードを利用して試合結果を再観戦することも可能といったあたりは，海外ソフトをよく勉強している。おまけに，自分の好みにキーを割り当てることのできるコンフィギュレーション機能も付いているのでプレイしやすい。２人で楽しめる対戦モードも付いているので，ぜひ友達と対戦して遊んでほしい。

次に，メガトンアームズの今後の課題について考えてみることにしよう。

まずは，ロボットのデザインがちと古くさい。そのため戦うための武器としての美しさが感じられないぞ。最新鋭のジェット戦闘機や戦闘ヘリにしても，戦うための道具は極限までシェイプアップされ，見た目も美しい。当然，メガトンアームズのロボットたちも，最新の機能美とともに外見的な美しさを備えたものでなければならないのだ。しかし，この私にはそうは見えんぞ。だから，勝ったときの決めのポーズも，土俵上の力士みたいに見えてしまう。せっかく視点まで切り替えて見せてくれているのに，もうひとふんばりほしいところ。

また，８体用意されたロボットキャラの個性に，重量級ロボットとか，身軽な奴とかは用意されているものの，実際に戦ってみると，外見ほどの強烈な差が戦い方に表現されていないように感じるぞ。

ロボットの個性が現在の設定以上に出てくるようになれば，それらが２体ずつ組み合わせで戦うわけだから，戦闘の楽しみだって何倍にも広がるはずなのだ。勝ち進む回数によって，段階的にオプションで武器がもっと派手になるっていうのもいいかもしれない。

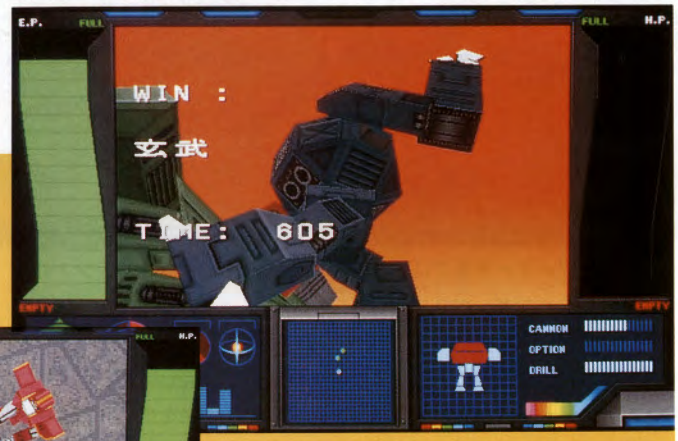
ついでだから，接近戦における技の決まり方にもひとこといってしまえ。パンチ，キックが決まる瞬間。ここに格闘技の美学があるぞ。もう少しスカッと決まらないと，ハイキックの前田日明さんだって怒ってしまうぞ。ズバリ，格闘技における壮快感はこの決まり方にあるのだ。これがロボットキャラの強烈な個性と組み合わされば完璧じゃ。

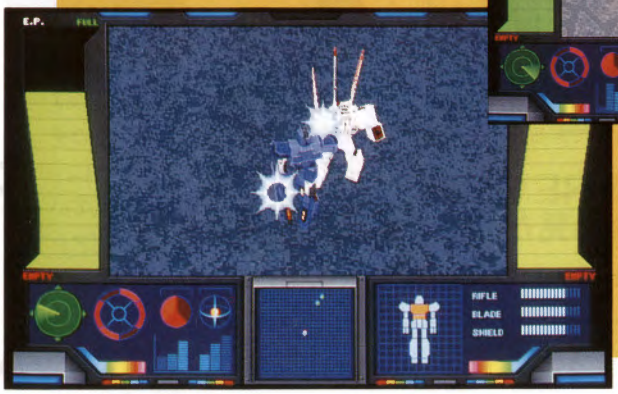
このあたりを次回作はなんとか，がんばってもらって，「グリグリ動くVME+デザイン美+強烈な個性+決まり技の壮快感＝メガトンアームズ２」という公式を完成させてほしいっ！

REVIEW 仕事人

ここが見所!

① グラフィック処理がすごい！
② 豊富な視点切り替え機能！
③ ビデオ再生モードも付いている！
④ ２人プレイの対戦だって可能！
⑤ 主題歌だって一緒に歌えてしまう





① 洗練されたロボットのデザイン
② ロボットの強烈な個性
③ 決まり技の壮快感

こうなりゃ，もっと面白いぞ!

がんばれ! 3Dポリゴンゲーム

細かい点についていろいろいわせてもらったが，多少荒削りにしてもPC-98シリーズにおける３Ｄ

メガトンアームズの主題歌「おれは烈風皇」も一緒に歌えるぞ。パイロットのキャラデザインには島本和彦氏が参加

一緒に歌おう「おれは烈風皇」

格闘ゲームとしては，評価してるぞ，この私は。誰がなんといっても，このメガトンアームズは，PC-98シリーズに３Ｄポリゴンを使った世界を広げようとしてくれている，初挑戦のオリジナルソフトなのだ。

これからもがんばれ，システムソフト。もっとがんばれ，ほかのソフトハウス!!　（高天原朋乃）

発売に先駆けてデビュー戦開催

９月１日，「メガトンアームズデビュー戦 in 飯田橋ホテルエドモンド９・１」が業界関係者を集めて開催されたぞ。

当日は，このゲームのために開発されたVMEの紹介が行われたあと，キャラクターデザインの島本和彦氏も参加してのデビュー戦タイトルマッチ。

ほれ，パンチだ，キックだと，会場に設置された大画面を使って，メガトンロボットたちが大暴れ。ロボットたちがグリグリ暴れ回る画面に，来場者たちも驚いていたぞ。また，ゲームに飛び入り参加した島本和彦氏は，キー操作がおぼつかず，あっさりと敗退。勝つまでチャレンジする姿勢に会場からは温かい拍手が。パソコン業界の人たちがマンガ家さんに接する姿勢は，常に優しい。

タイトルマッチだからって，別に優勝者が決まったわけではないが，今後はユーザー参加のこういったイベントが，後楽園ホールあたりで開催されると面白いかもね。

そのとき，おみやげにもらったのが，この闘魂タオルだ。

GAME BLAST読者の皆さんのぶんももらっておいたから，74ページを見て応募してね。

さて，タオルからいきなり話題はかわって，「メガトンアームズ発売記念!!　VME体験フェア」開催のお知らせ。

このフェアは東京と大阪の２カ所で開かれる。東京は秋葉原にあるT-ZONE南館で10月15，16日の両日。大阪地区は本誌の発売日との兼ね合いで，ぎりぎりのご案内になってしまって申し訳ないけど，J&P大阪で10月７，８日の２日間だ。時間はいずれも11時から。会場ではフリープレイのほか，ポスタープレゼントなんかも用意されているらしいから，興味のある人はぜひ参加しよう。

PC-98 シリーズ

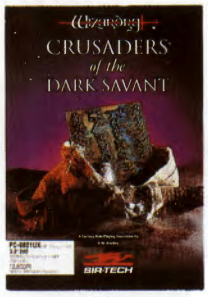
RPG

RPGの王道の新作だ!!

ウィザードリィ
クルセイダーズ・オブ・ザ・ダークサヴァント

PC-9801/9821シリーズ　FM TOWNS　DOS/V

ジャンル：RPG
対応機種：PC-9801シリーズ（VX/UX以降），FM TOWNS（MARTY非対応），DOS/V（PS55Zシリーズ，PS/Vシリーズ，THINKPADシリーズ），PC-9821シリーズ（Bシリーズは PC-9801版のみ対応）
メディア：5″2HD/3.5″2HD/CD-ROM（FM TOWNSのみ）
動作環境：PC9801シリーズ［MS-DOSVer.3.3以降，HD対応，RAMドライブには非対応，要EGC］
FM TOWNS［要RAM 2 M，要キーボード，CPU:486SX以上を推奨］
DOS/V［CPU:386SX，33MHz以上を推奨］
音源：PC-9801シリーズ［純正FM音源ボードに対応］
DOS/V[Ad-Lib, Roland LAPC-I/MT 32, Covox Voice, Sound Master, Sound Blaster, PC Speaker］
メーカー：アスキー
問い合わせ先：☎03(5351)8484



メーカーからひとこと

クルセイダーズ・オブ・ザ・ダークサヴァントは，新ウィザードリィの第2作目に当たるシナリオです。前作BCFに比べ，冒険の舞台がスケールアップしただけでなく，よりゲームシステムが洗練されました。

初心者の方にアドバイスを1つ。CDSでは，キャラクターに何度もクラスチェンジをさせ，呪文をまんべんなく覚えさせることが，ゲームをうまく進めるためのコツです。旧シリーズのように，転職によって年を取ることはありません。

エンタテインメント事業部
販促室小池さん

新ウィザードリィの続編登場

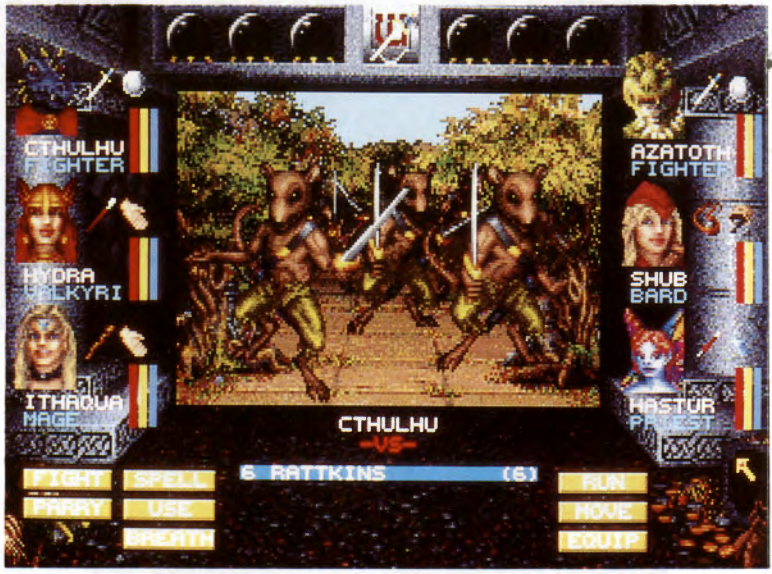
ウィザードリィ クルセイダーズ・オブ・ザ・ダークサヴァント（以下CDS）は，世界で一番有名なRPGであるウィザードリィの新作だ。前作のベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ（以下BCF）から始まった新ウィザードリィの続編となっているぞ。CDSは前作の長所を引き継いで，マルチオープニングや技能や魔法の追加などでいっそうパワーアップしている。

今回の冒険は，宇宙船（！）に乗ってたどり着いた惑星ロスト・ガーディアの上で繰り広げられるぞ。パーティーはここで，伝説の天球儀「アストラル・ドミナ」を探すのだ。しかし，この宝物を狙う個性豊かなNPCも出てくるから一筋縄ではいかないぞ。先を越されないようにがんばろう。

BCFからはこう変わった

CDSはBCFに比べいろいろなところがパワーアップしている。まず，マウスでの操作がとてもやりやすくなった。そして，キャラクターの画面などは非常にビジュアル的に表現されている。できれば256色でプレイしてほしいものだ。

そのほかでは技能が増えたことが重要だろう。マッピング技能はオートマッピングに関係しているし，外交技能はNPCとの会話に影響を及ぼす。泳ぎの技能にいたっては，10以下だったりすると水に入った瞬間溺れてしまう。これらの技能を鍛えるためにレベルアップのたびにちゃんとポイントを割り振るのを忘れないようにしよう。



魔法もいくつか新しいものが加わっている。たとえば「CRUSH」。これは1匹に集中してダメージが与えられるので重宝するぞ。また，今回はNPCがたくさん出てくるので，「LOCATE PERSON」という，人の場所を教えてくれる呪文が便利だ。また，前回6までしかなかった魔法のレベルが7まで上がるようになった。

宝箱の罠解除もだいぶ変わったぞ。BCFと比べて，よりパズル的になっているので，宝箱をみつけるのが楽しみになるだろう。

BCFとは？

BCFは，ウィザードリィシリーズの6作目にあたる。これまでの5作とは違い，非常にグラフィックが派手になり，種族や職業が増えたのが特徴だ（出た当初は「リアルタイムじゃないダンジョンマスター」などといわれたりもした）。

また，魔法が「KATINO」とか「DIOS」ではなく，「SLEEP」，「HEAL WOUNDS」などとなったので，古くからのウィザードリィファンにはなんとなく違和感がつきまとったりもした（個人的には前の呪文の方が雰囲気があってよかったような気がするけれど）。

しかし，BCFはオープンフィールドが歩けたり，戦闘がアニメーションだったり，BGMや効果音があったりと，いままでのもの以上にパワーを感じさせてくれた。そして，エンディングも3つあり，しかもそれが続編であるCDSへつながるという凝りようだ。

もし，まだBCFをやってない人がいたら，CDSをやる前にプレイするのもいいかもしれないね。キャラクターも移行できるし。

ヘラゾイド

敵か味方か!? 個性的なNPCたち

CDSでは，NPCが生き生きと動きまわっている。しかもNPC同士でも敵対関係にあったり，友好関係にあったりと，その相互関係はなかなか複雑だ。当然NPCとの交渉も十分気をつけなくてはいけないぞ。たとえば，NPCとの会話の中には「情報交換（LORE）」というコマンドがあるのだが，これは自分の知っていることを話すかわりに，相手の知っていることを聞くものなので，下手すると敵側に先を越されたりする危険性があるのだ。実際，ダンジョンを制覇して，さぁ地図を見つけたぞ，と思って宝箱を開けたものの，からっぽだったりすることがあったので注意しよう。

なお，NPCとの会話はカタカナで行われるのだが，ここで注意すべきことがある。自分がこうだ，と思って入力しても突っぱねられたりするときは，漢字の読みを変えて再チャレンジしてみよう。というのも「闇市場」は「ヤミイチバ」じゃなくて「ヤミシジョウ」だとか，「古文書」が「コモンジョ」じゃなくて「コブンショ」だったりするからなんだ。このあたりがきちんとしてればもっとよかったのにね。

ほかにも，CDSには時間の概念があるため，決められた時間にいかないと店が開いてない場合もあるぞ。そういうときは後でもう一度来てみよう。

ムンク

ラツキン

BCFのキャラクターが使える!!

BCFをやっていた人は，そのキャラクターを持ってくることができるぞ。BCFをクリアしていた場合，そのエンディングによってCDSから始めた人とは違うオープニングを見ることもできるので，ちょっと得した気分を味わえる。ただし，キャラクターのレベルは5まで下がってしまい，お金は5000gpまでしか残らない。そのうえ，技能ポイントも下げられてしまっていたりするので結構悲しかったりする。

しかし，BCFで使っていたアイテムを一部ではあるが持ってくることができるのだ。たとえば，The AvengerやMaenad's Lanceなどのかなり強い武器が持ってこれるぞ。Murasama Bladeも運が良ければ持ってこれるので，あきらめずに何回もチャレンジするべし。ただし，強い武器を持ってきた場合は鎧がなかったりするので，早めに町で装備を整えよう。

ダーン

アンパニ

ティーラング

宝箱の罠解除が楽しいぞ

CDSがBCFから変わったことは色々あるけれど，なかでも宝箱の罠解除は大きな変更だろう。

BCFでは罠を調べると，文字の並びが少し違うものが表示され，それを並べ替えて正しい罠の種類を入力するというものだった。一方CDSでは，どの仕掛けが使用されているか，みたいなものを調べて仕掛けられている罠を特定するのだ。しかし，指先技の技能が低いと，ちゃんと特定できなかったりするぞ。そういうときは，僧侶魔法のDIVINE TRAPで調べてみよう。それから事前のセーブも忘れないようにね。

一緒といっても絵はずいぶん変わったぞ

マッピング技能は重要だ!!

種族と職業はBCFと一緒だから安心

種族や職業に関しては，CDSになっても変更はない。ということで，BCFで使えたドラコンやバードは，CDSでも種族ではドラコン（ドラゴンと人間のハーフ），職業ではバード（吟遊詩人）が心強い味方になってくれるぞ。

たとえば，ドラコンは特殊能力で酸のブレスを吐くことができるので，ドラコン僧侶などを作っておくと，多彩な攻撃ができていいかもしれない。ほかにもフェアリー（妖精）が小ささとすばしこさによって，生まれつきアーマークラスが低いとか，リザードマン（とかげ人間）が知能が低くて，心の領域の呪文がかかりにくいだとか，キャラクターを作るときに覚えておくといいだろう。

職業のほうでは，今回もバードは大活躍だ。なんといっても，バードはシーフ的な技能（鍵開けなど）を持っているし，楽器演奏によって無限に呪文が唱えられるのでお得だ。また，ニンジャも錬金術師系の呪文を覚えられるようになっているぞ。バルキリーはレベルがロードよりも上がりやすいので，僧侶系呪文の担い手として入れておくといいかも。

呪文としてはレベル7が追加されたからか，SLEEPがよく効くのでオススメ。あとKNOCK KNOCKの呪文さえあれば，シーフなどに鍵開けさせなくてもさくさく扉や宝箱が開くぞ。めんどうくさがり屋にはちょうどいいね。

はじめての人のための冒険CDS講座

BCFをやっていないユーザーのために，いくつかアドバイスをしておこう。

まず，パーティー構成をよく考えよう。本文中でもいっているが，ドラコンのブレスは序盤戦で非常に役に立つ。また，バードは楽器によって，呪文ポイントを消費せずに呪文が使えるうえ，鍵開けなどの盗賊技能も持っているので，シーフを入れるならバードを入れたほうがお得。

パーティーを組んでゲームを始めたら，まずキャンプを張ろう。キャラクターは作った時点では，武器や鎧を身につけていないのでちゃんと身につけさせよう。身支度が終わったら，スタート地点の近くにあるダンジョンで経験を積むべし。ダンジョンは道沿いを歩いているうちに突き当たるので，すぐにわかるだろう。ニューシティーという町も近いんだけど，無理にそっちに行かなくても大丈夫。ダンジョンで修行してから行けばオーケーだ。

ダンジョンを制覇したあとは，今度は町へレッツゴーだ。入り口にいる番兵も目的を告げればすんなり通してくれるぞ（言うべき言葉はダンジョンでわかる）。町にはいったら，中を適当に歩き回ってみよう。かなり強い敵がいるところもあるので，扉を開ける前にはセーブを忘れずに!

町を歩き回っていると，次にどこにいったらいいかの指針がたつだろう。とにかく歩き回って情報を集めよう。

「いくらなんでもこれはやりすぎ」

「手ぶらじゃ勝てない」

「この下で修業だ!!」

マップはとてつもなく広い

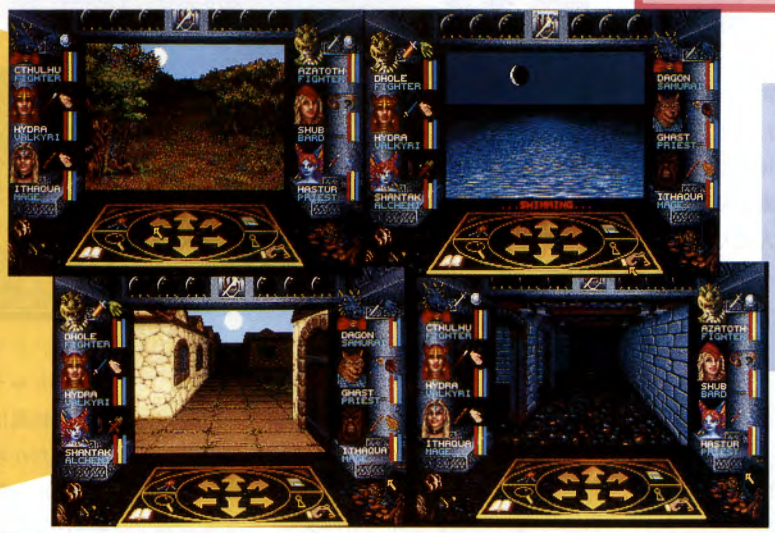
ロスト・ガーディアはとてつもなく広い。少し歩き回った後に，製品についてくるマップ（マニュアルプロテクトも兼ねていたりするのだが）で見てみるとわかるだろう。マップの種類も，森や町，川やダンジョンなど，グラフィックが凝っていてきれいだ。しかも，時間によって太陽が昇ったり月が昇ったりして（ロスト・ガーディアでは，月は南の空に昇るが，太陽は北の空に昇るぞ），そのたびごとにその場所の明るさも変わって行くぞ。がんばって，マッピング技能を磨いてこの広大なロスト・ガーディアのマップを完成させてみてくれ。そうすればおのずと，アストラル・ドミナの隠し場所もわかるだろう。見つからなくても，責任とれないけどね。

アイテムが拾えるぞ！

いらないアイテムを整理するために捨てようとして，うっかり重要なアイテムを捨ててしまったことはないだろうか？　最近はクリアに関係あるアイテムなどは捨てられないようになっているゲームも出てきているが，CDSはもう一段階進んだ親切設計になっている。なんと捨てたアイテムを拾うことができるのだ。これで，うっかり屋さんも安心だね。

「よく見ないと見落とすぞ」

マップのグラフィックも多彩!!



鍵をにぎる美少女ヴィ・ドミナ

CDSのボスキャラか？ダーク・サヴァント

やっぱりRPGはウィザードリィだ！

ゲームを始めようとして，まずオープニングの壮大さに呆気にとられる。ダークサヴァントや，ヴィ・ドミナといったNPCの紹介も兼ねたものなんだけど，今までのウィザードリィにはこんなオープニングがなかったんで，もしかしてウィザードリィじゃないんじゃないかと思ったりもしてしまう。

で，いぶかしがりながらゲームを開始すると，いきなりその難しさにめげそうになったりする。そこでやっと気づくのだ。そう，よく考えてみればこの「難易度の高さ」って今までのウィザードリィと一緒なんだな，と。これがウィザードリィの特性なんだよね，きっと。

敵がとてつもなく強かったり，謎が全然わからなかったり。それでもウィザードリィシリーズには何かとても引きつけられるものがあったりするんだけどね。CDSはBCFと同じシステムのため，今までのウィザードリィプレイヤーにはちょっと取っつきにくいかもしれないけど，1回やり始めるとやっぱりはまってしまう。そこらへんが「ウィザードリィ」の「ウィザードリィ」たる由縁なのかもしれないね。

また，見方によっては，これはウィザードリィにはまったく見えないので（むしろマイト＆マジックに見える），今までウィザードリィを敬遠してきた人にもいいかも知れない。ウィザードリィをやったことのない人は，この機会にハマってみるのもいいんじゃないかな？　（茅野剛史）

SECOND OPINION

CDSの日本語版が発売され大変うれしい限りです。が，前作BCF，そしてCDSと英語版，日本語版の両方をプレイしたユーザーとして，いくつかとりあげさせていただきます。

まず，ちょっとうれしかったのが，日本語版同士ではセーブデータの互換性がとれていたということ。同時に，今回までも失望させられてしまったのが，英語版と日本語版との間でセーブデータに互換性がなかったことでした。BCFでも，日本語版をクリアしていたのにもかかわらず，英語版CDSの発売を前に，英語版BCFを解きなおさなければならなかったのは，ちょっと悔しい現実でした。開発上の都合もあるのでしょうが，なんとかしてほしかったです。

それともうひとつ。前作BCF日本語版に付属していた，キャラの顔を書き換えられるツールを私は個人的に大変に気に入っていまして，CDSの日本語版にもこれがついてくることを密かに期待していたのですが，どうやらそれはかなわなかったようです。

以上，細かいことながら，同好の方がいらっしゃるのではと，あえて提言させていただきました。ゲームの出来がいいだけに，つい細かいところが気になってしまいますね。　（木下 一）

PC-98 シリーズ

みんなは1192(いいくに)を作る気があるか!?

源平合戦

SLG

ジャンル：
歴史シミュレーション
対応機種：
PC-9801シリーズ(note可)
メディア：
5″2HD/3.5″2HD
動作環境：
CPU：386以上
要プロテクトメモリ
ハードディスク対応
価格：
9,800円(発売中)
メーカー名：
光栄
問い合わせ先：
☎045(561)6861

長年「出る」，といわれながら延期され続けていた，ファン待望の「源平合戦」がついに発売された！　平清盛となって驕りを極めるもよし，源頼朝となって平家に抗うもよし。まだ買っちゃってない人，買っちゃったけど，どうやって楽しむべきか見えてこない人，さらにもう存分に楽しんじゃってる人まで，まあ読んでくださいな。

あたりまえだけど、この時代が好きな人が遊ぼう

光栄の歴史シミュレーションは，善くも悪くもキャラクターゲームだと思う。「維新の嵐」や「大航海時代」などはともかく，ほとんどの歴史ゲームのシステムは，さほど違わないといってもいい。

今回レビューをする「源平合戦」も，光栄の一連の歴史シリーズと，システム的にはほぼ変わらない。昔から，さほど変化のないこのシリーズが，なんでここまで売れ続けるのか。どうしてみんな買っちゃうのかというと，結局はキャラクター物だからだと思う。三国志と聞くだけで鼻息ムフー！　の三国志ファンならば，ついつい三国志のゲームを買っちゃうだろうし，信長命！という戦国ファンも，同じように信長シリーズを買っちゃうだろう。

でもみんな，源平の時代なんて「祇園精舎の〜」のくだりと，牛若丸の話くらいしか覚えてないでしょ？　信長や三国志に比べると，源平時代はマイナーだもんね。なのに光栄ゲームは歴史に詳しくなくても遊べてしまう。たった1人でも感情移入のできる登場人物がいれば，光栄のゲームは遊べるのだ。それが10年間練り込まれ続けた“お馴染みのシステム”の威力なのだろう。この安心してプレーできるシステムだからこそ，このゲームを機会に源平時代を好きになるくらいの気持ちで遊べるのだ。

平清盛さん

源頼朝さん

俺は常に弱者の味方！　と勢力的に劣る源氏でプレーするのも悪くないが，優雅で華麗な日本の伝統を重んじるなら，平氏で遊ぼう。

キミならどっちを応援する？

メーカーからのひとこと

歴史SLGファン待望の“源氏と平氏の戦い”が，ついに登場です。貴族社会から武家社会へと移行した12世紀。その混沌とした時代に，武家でありながら権勢を得て貴族化してしまった平氏と，武士の旗頭として伸長著しい源氏が，日本全国ところ狭しと争います。さあ，天下の覇権はいずれの手に！　しかし，ここはあえて，源義仲，あるいは奥州藤原氏でのプレイをオススメします。これこそ，歴史IFの醍醐味。史実とはまったく違う歴史を創ってみませんか。

さて，攻略法のポイントとしては，自勢力の特徴をうまくつかむこと。源氏は軍事力増強に力を入れ，平氏は経済力で数多くの兵隊をあるめるなど無理にバランスを取るよりも，利点を最大限に活用することを考えるほうがいいですよ。

株式会社光栄
営業部マーケティング課 高津さん

やはり合戦シーンで差別化するのか

人材集めて内政やって徴兵して戦争して全国統一！　というお馴染みのシステムは，「源平合戦」にも継承されている。よって従来の光栄歴史シリーズのファンなら，難なくゲームに入り込めるだろう。しかし，従来のファンも新しい試みなしでは，満足しないはず。

じゃあ今回はどこで差別化を図ったのかというと，それは主に戦闘シーンです。時代ごとの戦争の特徴を捉え，いかに再現するか。源平時代におけるそれは，“名乗り”である。「我こそはうんたらのかんたらなりぃ〜」といって，１人飛び出て一騎打ちをするというお馴染みのスタイルが戦争で実際に行われていたのは日本ではこの時代だけ。この“名乗り”がいかに再現されているかだけど，残念ながらあることはある，って程度。もっとグラフィックをハデにするなりして，盛り上げてほしかった。

その代わりといってはなんだけど，ここは“神頼み”という要素を取り入れた点を評価したい。“加護”，“菩提”，“無常”といった神仏の力を，武将のパラメータとして設定したのは，この時代の特徴が再現されていて面白い。当時，神頼みはそこまで一般的な行いだったのは事実なんだ。

このように，源平時代なりの特徴づけが行われてはいる。しかし，まだ甘い。源平という時代設定や，CPU386以上という，“これまでの光栄とは違うな”というものを予感させてくれていただけに，基本システムに関しては，ちょっと物足りない気分。

パラメータはユニークだね

義経で泣きながらプレイするもよし!!

ちょっと熱くなっちゃったので気を取り直していこうかな。この源平時代を楽しむなら，もうシナリオ１しか！　栄華を極めた平清盛に，源頼朝が楯突くシナリオ１は，まさに源平合戦の名に相応しいシナリオ。ここで清盛となって優雅に日本を統一するのもいいし，頼朝となって平家打倒に燃えるもよし。シナリオ４は，牛若丸こと源義経が，弁慶や海尊，静御前と共に，兄の頼朝と大喧嘩するシナリオ。ここで頼朝となって，義経を叩き潰すというのは，あまりに大人気ない。あえて歴史を再現するために，義経を選び，チンギス・ハーンにならんと蝦夷へ向かってこそ真の源平ファンだ（本当になれるわけじゃないけどね）。

滅びゆく平家のはかなさが好きな方は，シナリオの２か３をどうぞ。　（陸奥キョウ）

源義経　武蔵坊弁慶　靜御前

SECOND OPINION

オレは，このゲームを面白いと思うね。グーでしょ。題材に源氏と平家の争いってのを取り上げたところに，男のロマンがあるじゃない。確かに信長などに比べると，マイナーではあるけどさ。でも，学校でこの時代について学ぶワケだし，まったく知らないテーマってもんでもないでしょ。それどころか，多くの人の頭の中で，源氏は善で平氏は悪っていう図式ができあがっていると思うのね。少なくともオレの中ではそう。そのどちらかのスタンスで，歴史を善か悪に塗り替えるゲームなのよ。のめり込みそうでしょ。しかも，システム画面は同社シリーズのいいところをばっちり受け継いでいる。題材よし，システムよし。こたえられないね。　（摂津達也）

PC-98 シリーズ

ADV

光栄流のスペースオペラを楽しもーよ

Progenitor

ジャンル：
スペースアドベンチャー
対応機種：
PC-9801シリーズ(NOTE可)
メディア：
5″2HD/3.5″2HD
動作環境：
CPU：386以上
要プロテクトメモリ
ハードディスク対応
価格：
9,800円(発売中)
メーカー名：
光栄
問い合わせ先：
☎045(561)6861

バー・ヘリオン。ここにスコルピオRから連絡が入ってくるのだ

向井千秋さんがアメリカのスペースシャトルで宇宙に華々しくデビューしたのに，わが日本の『きく6号』はちょっとヤバそうな気配。これって，なんか悔しい。オモシロクナイ。やっぱ，日本人なら国産の宇宙船で宇宙デビューを飾りたいよね。

けど，テクノロジー大国といわれてるニッポンも，宇宙の分野はど〜もイマイチってカンジがぬぐえないんだよね。そんなことに思いをめぐらしながら，意味もなくウツウツしていると，「ををっ！」とくるゲームを発見したのら。

それが，今回ご紹介するPC9801用スペースアドベンチャーゲーム「Progenitor」だ。

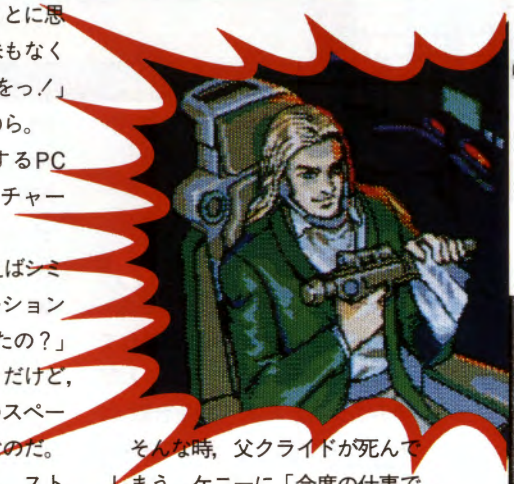
「え？　だって光栄といえばシミュレーション，シミュレーションといえば光栄じゃなかったの？」なんて声も聞こえてきそうだけど，「Progenitor」は光栄初のスペースアドベンチャーゲームなのだ。

「初」というだけあって，ストーリーにも，オープニングから並々ならぬ力が入ってるゾ。

広い宇宙を暴れまわる「ロカ・バッツ」は，その名も高き義賊集団だったのだが，急進派のガデム・ゴザが総裁になった頃から，急速に暗黒組織と化してしまった。組織の一員であるクライドと息子ケニーは，ただの海賊となってしまった組織の在り方に，疑問を持つようになった。

キミのマウスさばきがモノをいう！

ケニーの父，クライド。彼に不幸な運命が待ち構えていたとは！



そんな時，父クライドが死んでしまう。ケニーに「今度の仕事で海賊は終わりにしたい。引退したら好きな遺跡発掘に行きたいんだ」と言い残して。

さて，ゲームはR1エリアの惑星ベネトリアにある，バー・ヘリオンの一室から始まるのダ。

父の突然の死に暗くなっているケニーのもとへ，薬屋・スコルピオRが，血相変えて乗り込んできた。聞けば，ケニーの部下レジーが，ブツを持ってトンズラしてしまったというのだ。レジーとブツを捜し出し，スコルピオRに差し出さなければ，待っているのは，死あるのみ。さぁ，どうする!?

仕方がない。ここはひとつ，ケニーの右腕マーガス爺さんに相談しよう。

すると爺さん，さすが歳の功だ

日本人なら国産スペース

メーカーからひとこと

親がわが子の健やかな成長を願って名前をつけるように，ゲーム制作者も作品の大ヒットを願ってタイトルをつけます。「Progenitor」というタイトル名，初めて目にする方も多いと思いますが，意味は“先祖・開祖”というもので，ゲームのストーリーにちなんで，名付けられました。しかし，ここに至るまでは，数多くのタイトル案が考えだされ，消えていったのです。

「Shutle Men」
「コズミック・アドベンチャー」
「シャトル野郎　一番星」
「ようこそ，コスモへ」
「ケニーの大冒険」

以上は一例ですが，推して知るべし，選考は難航を極めました。そんな産みの苦しみを経た「Progenitor」。お願いだからヒットしてね。

光栄 営業部マーケティング課 高津さん

ね。レジーは惑星アイランドあたりにいるかもしれない，というのだ。爺さんの忠告は，このゲームの進行上，重要なポイントをしめているから，これからも何かあったら爺さんのいうことを聞いてみるといいだろう。

さぁ，サイは投げられた。急いでレジーを捜し出し，悪の組織と

罪もない人を平気で巻き込む組織のやり方に，怒りを覚えるケニー

化したロカ・バッツとおさらばしちゃおう！

レジー救出大作戦開始！

惑星アイランドはベネトリアと同じＲ１エリアなので，移動は簡単。画面のマップをクリックしてアイランドを探し出し，そこをクリックすればOKだよ。

まずは情報収集。アイランドにはバーやドックなどがある。まずはバーに行ってみよう。怪しげなバーに行くと，レジーの居場所があっさりわかった。彼女はガストガルのバーにいるらしいのだ！

いざガストガルへ！　と，行きたいところだけど，でも待って。先は長い。念のため，ドックに寄って燃料を補給するのだ。

ガストガルのバーに行くと，いかにもウサン臭そうなバーテンダーが出てきて，壮絶な撃ち合いになってしまう。アクション要素満点の銃撃戦に勝たなければ，レジーの命はない。彼女の命はキミの反射神経とマウスさばきにかかってるのだ！

ようやくレジーを助け出し，無事ガストガルを逃げ出したとしても，安心していてはダメ。宇宙で待ち受けていたのは，スコルピオＲの大艦隊だったのだ！　一難去ってまた一難とは，まさにこのことだよね。

シミュレーションの老舗のゲームらしく，戦闘シーンは本格的。艦載機の性能や武器，乗員のレベルで，勝敗が左右されてしまうのだ。セミオートで進行するから，テンポよくプレイできるよん。

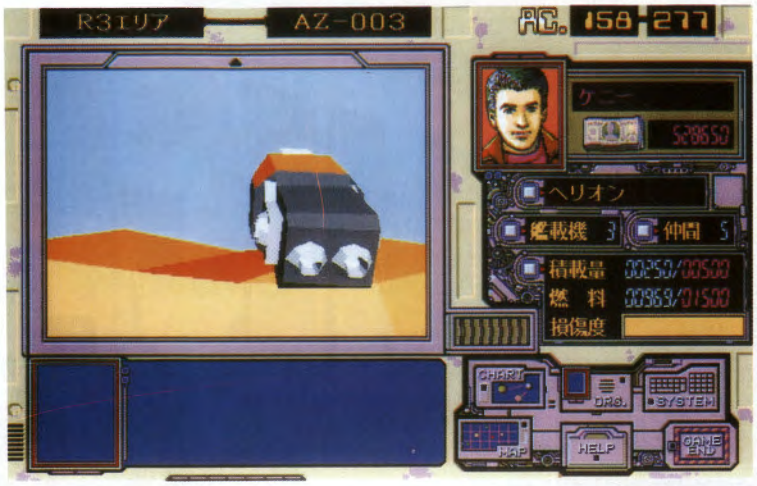
ナゾがナゾ呼ぶ古代遺跡なのだ

しかし，健闘むなしくケリー達は敗れ，命からがら逃げ出すハメに。しかも，船が使い物にならないくらい破壊されてしまったのだ。まさに泣きっ面に蜂状態。

幸い，爺さんが昔使っていたボロ船が使えるというんだけど，とにかくボロいらしいから，稼ぎまくって金を貯めて，新しい船を買うしかないみたい。とほほ……。

とりあえず，レジーが隠した例のブツを手に入れて，換金したほうがよさそうだ。まったく，ただでさえ燃料費や人件費に頭が痛いってぇのにね。

さて，例のブツのある惑星グラスバレーに行くと，そこで不思議な古代遺跡を発見する。古代遺跡にお宝はつきもの。さっそくなかに入ってみよう。



中に入ると，気味の悪い銅像が台座を取り囲むように立っているから，手前右の銅像を調べてみよう。すると，奥に道が開けて，そこに謎のお宝らしきものが出現するのだ！

どうやらここは，クライドが持っていた写真に映し出されていた遺跡らしい。ということはこの遺跡は，クライドの死となにか関係があるのだろうか？

宇宙の遺跡，お宝，そして父の死……。謎は深まるばかりだが，焦ることはないよ。なぜなら旅はまだ始まったばかりなのだから。

ポリゴンがんがん！壮大なスペースグラフィック

手応え満点なのはストーリーばかりじゃない。ポリゴンをふんだんに使用したグラフィックは，まさにスペースオペラの醍醐味をリアルに表現してくれるのだ！

オリジナルBGMも24曲揃っていて，音楽もバッチリ。

「Progenitor」で，キミも光栄風スパイスのきいたコスモスワールド気分を味わってみては？

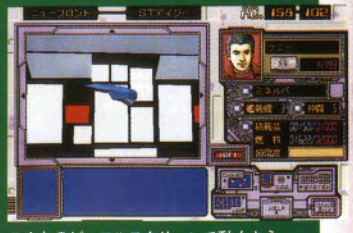
（久慈尾まり）

SECOND OPINION

簡単にいってしまうと，「大航海時代」の宇宙編っていう感じですよね。宇宙という大海原を舞台に交易に海賊退治，そして運び屋稼業と，少年を冒険へといざなってくれます。しかも，主人公は元義賊という，子供たちの味方路線であるというのもイイのです。

一方，大航海時代と大きく違うのが，ストーリー重視になったことでしょうか。基本的には，自由に旅をして，お金儲けをしていればいいのだけれど，所々で，イベントが発生して，話が進んでいきます。ストーリーこそ，目新しいものでは（私のプレイした範囲では……ですけどね）ないものの，安心して見ていられるレベルのもので，好感が持てます。いいなぁって感じなんですよ。似たタイプのゲームで，EAVから発売中の「プライベティア」というのが出てるんですが，比べてみると，光栄流にアットホームにしてみましたという感じです。難易度も低くて，テンポもいいですしね。

ただ，ポリゴンのアニメーションも各所に挿入されていますが，小さな枠の中で動くものがほとんどなので，雰囲気はいいのに，迫力に欠けてしまっているのが残念です。　（木下　一）



こんなのが，フルスクリーンで動くような時代に早くなってほしいなあ

オペラゲームなのだ

MEGATON ARMS

メガトンアームズ

鋼鉄の武闘界

うなれ魔神（マシン）！

メガトン級の必殺武器が炸裂する、
バーチャルなロボット格闘アクション。

'94年10月28日発売予定

価格 7,800円

高速描画を実現した新3Dエンジン搭載

新3Dエンジン「Virtual Mapping Engine」により、テクスチャマッピングされたポリゴン映像の高速描画を実現。

気持ちいいくらいによく動くポリゴンアクション

滑らかな動作で360度縦横無尽に動かせるロボットは、飛ぶ、跳ねる、殴る、蹴る、斬る、撃つ、そして変形など多彩なアクションが可能。

必殺技や合体、変形などロボット世界の楽しさ満載

10体のロボットはそれぞれ必殺武器をもち、合体、変形する機体もある。また、パイロット同士の会話も交わされる。二人対戦プレイも可能。

多角的な視点切り替え機能とビデオモードを装備

コックピットビュー、バードビュー、ノーマルビュー、VSビューなどに切り替え可能。ビデオモードにより、戦いを記録し再現することもできる。

Virtual Mapping Engine
ソリッドランサーを開発した「たいにゃん」の新3Dエンジン。
ロボットなどの多関節モデルも楽々こなすスグレモノ。

VME VIRTUAL MAPPING ENGINE

■CPU80486以上のPC-9821シリーズ
(PC-9821B/N/Tシリーズを除く)
■3.5"-2HD専用
●NEC製MS-DOSシステムが必要です。
※ハードディスクの空き容量が20MB以上必要です。

HD ハードディスク専用です。

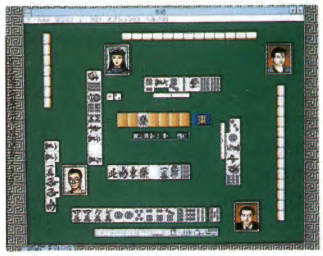
雀道

Windows専用の４人打ち本格麻雀ゲーム。
多彩なキャラクター雀士リストから
３人の相手を選ぶ「対局プレイ」に加え、
プレイヤーが設定した雀士を戦わせる「対戦モード」も登場。
雀士の打ち筋やクセは、「強さ」「読み」「鳴き」「リーチ」など
８つのパラメータで編集。
自らが戦うか、最強のコンピュータ雀士を育てるか、
あなたの麻雀実践理論にかかっている…。

Windows版
〈好評発売中〉

■PC-9800シリーズ、PC-386/486シリーズ
IBM PC/ATおよびその100%互換機
■日本語 Microsoft Windows 3.1が動作する環境
■3.5"-2DD(720K)２枚組
※ハードディスクの空き容量が３MB以上必要です。
※マウスが必要です。
開発：有限会社メディアリュウム
発売：株式会社システムソフト

価格　8,800円



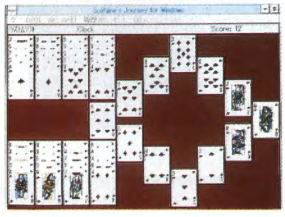
ソリティアズジャーニー

誰でも思わずハマリこむソリティア（トランプの一人遊び）の世界。
古今東西からナント、その名作・傑作105種類が大集合。
好きなソリティアを選ぶもよし、
「旅行」「冒険」「トーナメント」 など多彩なモードで、
次々に登場するソリティアに挑戦するもよし。
遊び方を教えてくれるオンラインヘルプで、
誰でもすぐ楽しめる。
だけど、ハマリこんだら、奥は深いぞ。

Windows版
〈新発売〉

■PC-9800シリーズ、PC-386/486シリーズ
IBM PC/ATおよびその100%互換機
■日本語 Microsoft Windows 3.1が動作する環境
■3.5"-2DD(720K)2枚組
※640×480ドットのカラーディスプレイが必要です。
※ハードディスクの空き容量が５MB以上必要です。
※マウスが必要です。

価格　8,800円



QQP
Quantum Quality Productions, Inc.

"Solitaire's Journey™" published under license from Quantum Quality Productions, Inc.
"QQP" and "Solitaire's Journey™" are trademarks of Quantum Quality Productions, Inc.
and are used with permission. ALL RIGHTS RESERVED.

※弊社の商品は、製品によって対応機種や、動作する条件が異なります。お買い求めの際は、必ずパッケージの表記をご確認ください。
※製品の仕様、価格は将来予告なしに変更することがあります。
※Microsoft、MS-DOSは、米国Microsoft社の登録商標です。
※Windowsは、米国Microsoft社の商標です。
※IBMは、米国IBM Corp.の登録商標です。
※表示価格に消費税は含まれておりません。
※画面写真は、開発中のものです。

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウェアの保護監視機構

営業部専用電話：092-722-4857（祝・祭日を除く月～金 9:00～17:00）
ユーザーサポート専用電話：092-752-5278
（祝・祭日を除く月～金 9:30～12:00 13:00～17:00）

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30

Win

これぞマルチメディア具現化ゲームだっ！

MYST

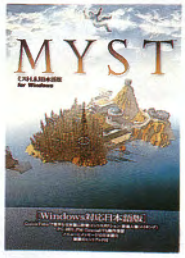
日本語版
for Windows

ADV

ジャンル：
アドベンチャーゲーム
対応機種：
DOS/Vパソコン（CPUが386以上，486/33MHz以上推奨）
PC-9821シリーズ
FM TOWNSIIシリーズ
メディア：
CD-ROM
動作環境：
メモリ5MB以上（8MB以上推奨）
HD空容量2MB以上必要／PCM音源，解像度640×480ドット256色表示
必要環境／Windows 3.1
価格：
12,800円（発売中）
メーカー名：
インタープログ
問い合わせ先：
☎03(3288)1363

サンフランシスコの図書館で手にした本。この挿絵こそ，MYSTワールドの入口なのだ

ミスト島の港。気がつくと「私」（プレイヤー）はここに立ってたってワケだ。不思議な世界だね



メーカーからひとこと

日頃は，弊社製品をご愛顧いただき誠にありがとうございます。当社は，米国Broderbund社の個人向け，家庭向けソフトウェアのローカライズを中心に多くの皆様に愛される製品作りを心がけております。そんな作品群のなかで今回ご紹介させていただいたMYSTは，いま最も注目を集めているゲームソフトの日本語版です。制作したCyan（サイアン）社の最高のクリエイティビティがCD-ROMというメディアを得て，非常に美しく不思議で謎に満ちた異世界の構築をなし遂げました。日本語化にあたっても，バランスを崩さないよう慎重かつ，念入りに開発を行いましたので，かならずや楽しんでいただけるものと信じております。

㈱インタープログ

藤野さん

「マルチメディア」という実体のよ〜ワカラン言葉が，いろんなところで独り歩きしてるけど，それを幼稚園に通ってるボクちゃんにもわかるように，的確かつ簡単に説明できる人ってなかなかいないもんだよね。だって人によって解釈が違うんだもの。カラオケできて，モニタでＴＶが見られれば「マルチメディア」だと思ってる人も多いし。ところが，「これがもしかしてマルチメディアって奴かっ！」って，禁句にしてた言葉をつい発してしまうほど，すんごいゲームにご対面してしまった。

それが，今回ご紹介する「MYST」。すでに Mac版がお目見えしてるから，十分堪能した人もいるかもしれないけど，このたびWindows 3.1対応版も登場。これでMacユーザーでない人も，ゲームを楽しめるってワケ。おまけに米国産のゲームながら，セリフもプレイ中登場する文字も，すべて日本語化されてるから，英語を知らない人も安心なのさ。

秀逸スタッフが世に問う名作ゲーム

とにかく製作陣が凄い。あの名作「マンホール」「コズミック・オズモ」のスタッフなのだ！　となると，この「MYST」が期待はずれなわけがない。

「本の虫」と言われるほどの本好きな「私」（プレイヤー）が，サンフランシスコの図書館で見つけた古い本を読んでいるうちに，その本のなかに吸い込まれてしまった。

ミステリアスかつ幻想的な雰囲気で始まるオープニングには，「ああ，これからどうなるのぉ！」という気分にさせられてしまう。こんなところにも，作者の手慣れた手腕を痛感してしまうってわけ。

まずは島内探検だいっ！

本のなかに吸い込まれてしまった「私」は，気がつくと港に立っていた。もちろん，さっき読んでいた「ミスト島」の港だ。ここはひとまず，この島をグル〜リと一周してみよう。

でも，だからといって大慌てで港を離れてはダメ。ここはアドベンチャーゲームの王道(?)・「画面に存在するものは，とりあえず何でもマウスクリックして調べろ」にのっとって，画面をよ〜く調べるベシ。すると左手の壁に地下室に続く入り口が隠されているのだ。ちょっと覗いておこう。立体映像装置が置かれているハズ。

地下室を出て，港から続く階段に行くと，大理石を土台にした木製の「マーカースイッチ」があるはず。これは要チェック事項。スイッチを入れておこう。

なお，マーカースイッチは同じ物が他にも点在しているけど，とりあえず場所はすべてメモしておこうね。全部で8つあるこのスイッチは，後々，ゲームの進行に深く関わってくるのであ〜る。

刈り込まれた美しい芝を眺めつつ階段を上り降りしてると，丘の頂上にデンとそびえる巨大な歯

サンクンギアのそびえる丘。右のレバーが港にあるマーカースイッチなのだ

図書館だ。柱や入口がそれっぽいけどパルテノン神殿ではないぞ

プラネタリウム脇の道。右下にあるのが「キャサリン・メモ」だ。見落とすな！

図書館の内部。本棚の本が焼け焦げてる。謎の雰囲気が漂ってるってカンジ

プラネタリウムの内部。歯医者かと思った奴はイエローカードだ。ちゃんと星が見えるぞ

プラネタリウムの館。屋根が円形でそれっぽいでしょ。どんな星が見れるのかな？

車・サンクンギアや，大理石造りの円形の建物・プラネタリウム，そして隣接しているパルテノン神殿のような図書館が現れてくる。ま，ここはあんまり構えずに，遠足気分で島の風光明媚な景色を楽しむつもりで歩き回ろう。

図書館を過ぎると，そこから離れたところにスペースシップが見えてくる。そこを過ぎると，記念碑が点在する小道が続いている。記念碑に記されている刻印をメモしておくといいかもね。さらに進んでいくと，発電室やログキャビン，時計台を発見することができるだろう。

これで不思議な島・ミストを一周したことになる。ゲーム展開をスムーズにする準備も完了ってわけだ。これからが本番だ！

驚きの仕掛けがいっぱい！

島内一周をしてみると，ゲームの本筋とはあまり関係ないんだけど，手の込んだいろんな仕掛けが，実は隠されているんだよね。

たとえば，最初の地下室。階段を降りると，手摺の脇にメモが貼られている。そこに書かれている数字を覚えておこう。メモの左上にあるボタンを押すと，あ〜らビックリ。数字が表示されたパネルが出現するのだ。それが入力装置ってワケ。数字を入力すると，島の立体映像をはじめとする３種類の映像が楽しめちゃうのだ。

仕掛けは他にもまだあるゾ。プラネタリウムのドア脇にある青いスイッチを押せば，星の映像を見ることができるのだ。とにかく「MYST」には，趣向を凝らした楽しい仕掛けがいっぱい！　ゲームの謎解きの合間に，「福袋」感覚で仕掛けを探すのが楽しいのだ。

キャサリンへのメモに注意せよ！

さて，島を一周する間に，チェックしておきたいのが，「キャサリン・メモ」。プラネタリウムに沿って歩いて行くと，しわくちゃのメモが落ちている。見落とすなんてマヌケはナシだぜ。このメモこそ，この島の謎を解き明かす扉を開けてくれる重要な鍵なのだ。

メモの指示に従って，港にあった地下室に入り，立体映像装置に島内にあったマーカースイッチの数「８」を入力しよう。入力方法は，３種類の立体映像を見た時と同じだ。すると，メモの主であるアトラス氏の映像が現れて，恐ろしいことが起こった，と訴えてくる。なんでも，彼の２人の息子のどちらかが，大切な本を燃やしてしまったというのだ。さらに彼は，「タワーローテーションを使ってくれ」と言い残す。これは重要なことなので覚えておくとおトクだよ。

ライブラリに注目なのだ

島の様子をひと通り見終えたら，いよいよ謎解きの第一ステップに突入だ。

ミスト島にはいろんな建築物が点在しているけど，キミのにらんだとおり，やはり一番怪しげな図書館に行くのがベストだ。

ゲームの鍵を握る地図。ただの地図だと思ったら大間違いなのだ

赤い表紙の本。この他に青い表紙の本もある。まさかここに、こんな仕掛けがあるとは！

おおっ！　本棚にこんな仕掛けがあったとは！　驚きの一瞬

地下発電所の入り口。なんだか不気味なたたずまいを見せている

スペースシップ。形がけっこうヘン。鉄腕アトムに出てくるミサイルかと思った

ここはログキャビン。入り口のマーカースイッチに注目せよ

まず最初に調べるのが，３段の本棚だ。アトラス氏が言ってたように，ほとんどの本は焼けていて判別不能だが，５冊だけ無事な本がある。根気よく調べよう。

そのうちの４冊は日記で，「チャネルウッド時代」「ストーンシップ時代」「セレーネ時代」「メカニック時代」について書かれている。また，不思議なパターンが記されている本もあるぞ。

いずれも細かい字で詳しく書かれているから，読むのはちょっとめんどうに感じてしまうかもしれない。でも，ここはガマン。しっかり読んでおくこと。

本を読んだら，赤と青の背表紙の本をチェック。ここにはアトラス氏の２人の息子，シーラスとアクナーのメッセージが記されているのだ。シーラスは赤いページを，アクナーは青いページをそれぞれ要求している。

さあ，賢明なプレイヤー諸君はこれでオノレの使命が，ビビビッとわかったね。そう，我々は，本の中に閉じ込められている２人が要求するものを探し出し，アトラス氏の本を焼いた張本人を突き止めなければならないのだ！

つまり，図書館にあるこれらの本は，ミスト島から続いている不思議な世界への糸口なのだ。アトラス氏の語る「ミストの謎」を解くためには，赤と青のページを探しに「チャネルウッド時代」をはじめとする，日記に記された４つの世界へ旅立たなければならないってワケなのさ。ほら，なんかワクワクしてきたでしょう？

いざ，不思議の世界へ

でも，どうやって？　そんな心配はご無用。壁にかかっている地図を利用すればいいのだ。

さてここで，アタシの言う通りに港できっちりマーカースイッチをONしてた人，おめでとうございます！　４つの時代に旅立つには，これらのスイッチが作動してないとダメなのさ。つまり，１つのマーカースイッチに１つの時代が対応してるってワケ。さぁ，言うことを聞かなかったお馬鹿ちゃんは，急いでマーカースイッチを入れに行きなさい。

ちなみに，港のマーカースイッチはストーンシップ時代に，スペースシップのはセレーネ時代に，サンクンギアのはメカニック時代，ログキャビンのはチャネルウッド時代に対応してるよん。

さて，地図に向かってタワーのアイコン上にマウスポインタを合わせて押し続けると，タワーのアイコンを中心に白い光線が回転し始めるはず。光線はさっきのマーカースイッチの場所に来ると，赤く変化するのだ。ここでマウスボタンを離すと，轟音とともに図書館の上部にあるタワーが回転し，旅立つべき場所のヒントを教えてくれる。そう，アトラス氏が言ってた「タワーローテーション」とは，このことだったんだよね。

BUT，ヒントになるタワーへはどう行くのかって？　まぁまぁ慌てないで。まず，壁左にある本棚の絵をクリックしてみよう。す

記念碑が点在する小道。うーむ，記念碑は何を意味するのか……?!

港の左側の壁を調べると，ホレ，このとーり。秘密のお部屋ちゃんへの入口が現れる。ちゃんと気がついてよね

地下発電所にある発電装置。地下鉄みたいだけど，ホンマに動くんかいな？

ほ〜ら，こんなところに立体映像装置の入力装置が隠されてるんだよ〜ん。8を入力すると……。

階段脇のメモ。右上のボタンを押すと……。このメモを書いた主はアトラスという人

ログキャビン内部。光線のぐあいや木目の質感がよく表現されている。ここは一体ど〜なってるんだい？

256色グラフィックは偉大なのら！

今まで古い98のゲームでしか遊んだことのないアナタ。耳寄り情報(?)を，お知らせしましょ。

今までの98用ゲームは，16色しか出なかったという事実を，アナタは知ってた？　嘘つけ？　アタシは嘘は申しません。それが証拠にこの「MYST」，なんとなぁく色が細かくてきれいだなぁって感じ，したでしょ。それもそのはず，このゲームには256もの色が使われているのです。

DOS/VマシンやTOWNS，最近出たPC-9821などのマシンでは，すでに256色は常識なのですが，そうでない方々は，今まで16色の世界で遊んでおられたワケです。

え？　悔しい，どうしたらいいかって？　う〜む，お小遣いを貯めてWindowsとグラフィックアクセラレータとCD-ROMとメモリ8MBを買いに走るのがベストです。もしくは買い換えですね！(そんな馬鹿な)

ると，あ〜ら不思議。絵がグニャ〜っと回転して，3段の本棚の奥に通路が出現しちゃうのだ。

で，奥へ進むとエレベーターがあるので，それに乗っちゃえばOK。これでバッチリ，4つの時代に旅立てるってワケさ。

今回は「ストーンシップ時代」から始まるケースでゲームを進行させたけど，4つの時代はONするマーカーによってアトランダムに選択できるから，自分好みの順番で謎解きを楽しんでおくれ。

これぞ，エンターテインメントの王様だあっ！

それにしても，海の向こうのお国のゲームはスゴイね。芸が細かいっていうか，見せ方が上手いっていうか，感心しまくり状態。

海辺を歩けば波の音が，本のページをめくれば紙の擦れる音がと，とにかくリアルに聞こえてくるんだもん。びっくりだよ。

そしてなによりセンスがいい！　ギミックの設定やストーリー展開など，細かいところまで神経が行き渡ってるってカンジなのだ。

状況に応じて出てきたメニューで命令コマンドを選択するような，これまでのアドベンチャーゲームに馴染んでる人は，初めはちょっと戸惑っちゃうかもしれないけど，でも大丈夫。根気よくクリックしていれば，いつの間にかアナタも「MYST」ワールドの住人になってること，間違いナシだよ。

ぜひ体験してみて！

(久慈尾　まり)

SECOND OPINION

もともと僕はMacintoshのユーザーで，昔マンホールやらコズミック・オズモなんかが好きだったのだが，その2作を作ったチームが新作を開発していると聞いてワクワクしながら待っていたものだ。ところが蓋を開けてみれば美しい256色のグラフィックでミステリアスな(ここからMYSTという名前がきてるのだろうか?)世界を作り上げていてうれしい誤算だった。ハイパーカードという開発環境(Macユーザーなら知ってるハズ)で作っているというのも驚きだ。

基本的にアメリカ(に限らず欧米諸国)なんかは，パソコンゲームを大人が遊ぶので，こういうソフトでも問題ない。というかむしろこういう感覚のソフトが多い。しかし日本ではどうだろう？　誤解を恐れずに言えば「グラフィック，サウンド，世界。すべてがあまりにもハイセンス」なのだ。なんでもソフトバンクがプレイステーション用に移植して発売するらしいが，家庭でみんなが(もしくは次世代機を買う年齢層が)楽しめるものだろうか？　いささか疑問。しかしまずは一見の価値はありそう。このインタープログの製品で98ユーザーもTOWNSユーザーも遊べるようになったので，ライブラリに加えておいては損はないと思う。

(原村　亮)

Win

ADV

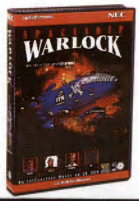
伝説のスペースオペラが日本語版になって新登場!

スペースシップ・ワーロック

日本語版

Windows/Macintosh

ジャンル：
スペース・アドベンチャー
対応機種：
Windows版
PC-98MATE/MULTi
Macintosh版
Macintoshシリーズ
メディア：
CD-ROM
動作環境：
Windows版
MS-DOS Ver.3.3以上/Windows 3.1以上/CPU386以上/256色対応 640×480ドット
Macintosh版
System6.0.7以降/13インチカラーモニタ256色/8Mバイト以上のRAM
価格：
Windows版　6,800円（発売中）
Macintosh版　7,800円（発売中）
メーカー名：
Windows版
日本電気ホームエレクトロニクス
Macintosh版　バンダイビジュアル
問い合わせ先：
Windows版
NEC クリエイティブ
☎03(5476)5651
Macintosh版　エフツウ
☎03(5275)6854



メーカーからひとこと

アメリカで爆発的ブームを巻き起こしたスペースシップ・ワーロックの日本語版が，ついに登場しました。このソフトは，コミックアーチストであるマイク・セインツの代表作でプレイヤーの目的は，エイリアンに征服された地球を取り戻すこと。颯爽たるオープニングに始まり，アクション，シューティング，対話形式の場面など，ゲームの醍醐味を存分に楽しめる極上のエンタテイメントです。最後まで，ドキドキ，ハラハラの連続で，目が離せないこと間違いなし！
NECクリエイティブ
マルチメディアソフト制作部　石倉さん

「最新のゲームソフトでありながら歴史がある」，そんな言葉が似合いそうな「スペースシップ・ワーロック」日本語版の登場だ。

このソフトは，CD-ROMゲームソフトの先駆者として世界中で絶賛されたソフトだが，日本語版となって今回，帰ってきたのだ。それもWindowsとMacintosh版同時期に発売というファンサービスまで付いてきた。

アメコミ（アメリカン・コミックス）調のグラフィックに加え迫力あるミュージックシーン。このスペースシップ・ワーロックは，我々にどのような感動を与えてくれるゲームなのか，また，その後のCD-ROMゲーム市場にどのような影響を残したのか。そのあたりをじっくりと考察してみることにしよう。

スタンプール（オープニング）

古くて新しい日本語版ワーロック

「スペースシップ・ワーロック」は，Macintoshの世界では知る人ぞ知る，傑作といわれたスペース・アドベンチャーだ。オリジナルの音楽とともに展開される映画のようなオープニングは，数多くのゲーマーに感動を与え，ゲームソフトハウスにも強い影響を与えた。その傑作ゲームがWindowsでもプレイできるようになった。それも日本語版となって。日本語化に際しては，一部の字幕と吹き替えで行われている。

かくいう私も，このゲームをプレイしたいばかりにMacintosh用のCD-ROMドライブを購入した記憶がある。もしかしたら，このソフトは，Macintosh用のCD-ROMドライブの普及にも大きな影響を与えたのかもしれない。それほどのインパクトのあるゲームが，いよいよ日本語で楽しめることになった。

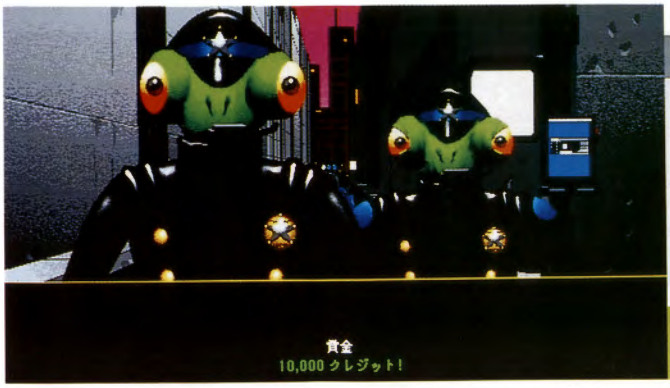
だがここで，「記憶にある」とか「数多くのゲームソフトに影響を与えた」といういい方が気になった読者の方は鋭い。そう，このゲームはちょっと古めなのだ。元祖Macintosh版が海外で初めて発売されたのが，いまから3～4年前。ゲームの世界では，下手をすると半年で「古い」といわれてしまうし，内容的にも陳腐化してしまうものも多い。

しかし，スペースシップ・ワーロックは，決してそのようなことはない。いまプレイしてみても，古さをまったく感じさせない。

現在のWindowsゲームでよく利用されるQuickTime for Windows やVideo for Windows などを利用していないだけに，動画処理などでは多少見劣りするが，シネスコサイズを意識した画面設計やオリジナルBGM，3Dグラフィックと，どれをとっても現在のCD-ROMゲームと比べて遜色ないのだ。

バーで踊るクロル人の娘は，結構不気味

指名手配犯を捕まえて，賞金稼ぎ。金がなくてはなにもできない



COMLINKは重要な役目を果たす

金さえ持っていれば，タクシーにも乗れる

クロル人の警察官には口答えしないほうがよい

ドライバーは，君が必要するのを持っています。

とはいえ，多少ゲームシステムが古いという難点もある。現在でも同様のシステムを採用しているゲームも存在する。この点に関しては，後述しよう。

さて，前置きはこのくらいにして，いよいよ本題に入ろう。

ストーリーは最後にまとめてコラムで紹介しておくのでそちらを参照してほしい。とりあえず，スペースオペラによくあるお約束どおりの設定だと思えばいい。しかし，これがまたアメコミ風の登場人物たちと非常によくマッチしている。

先ほどアドベンチャーゲームと紹介したが，その一方でアクションゲーム的要素も持っている。ゲーム開始当初は，確かにアドベンチャーゲームの要素が強いのだが，海賊船の船長であるハマーの部下になった途端，アクションゲームの色合いが強くなる。

つまり，ハマーは人並みはずれて人使いが荒い。ああしろ，こうしろと常に命令を出してくるので，その命令に従うしかない。その命令をこなしていると，徐々にアクションゲームの世界に巻き込まれてしまうのだ。

ゲーム進行のポイントはどこでもクリック

ゲームのインストールは簡単だ。特に，今回使ったのがWindows版だったので，コンベンショナルメモリがどうしたとか，サウンドボードがこうしたといったDOS版にありがちな問題を気にする必要がない。Windows版のゲームが普及してきて，いちばん助かる点だ。

ゲームを起動すると，ノリのよい音楽とともにまずはオープニングデモが展開される。コラムで紹介してあるゲームの背景が，字幕で次々と流れていく。合間にアニメーションも入り，かなり映画を意識したオープニングだ。オープニングデモを終了してプレイを開始すると，いきなり惑星が表示される。

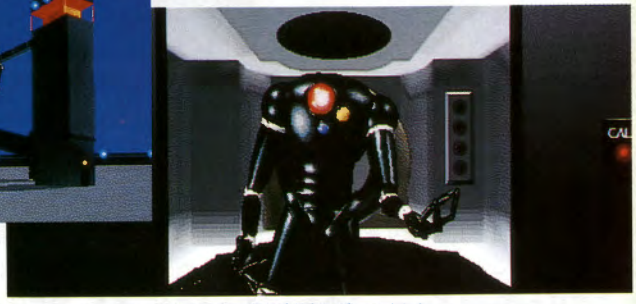
アドベンチャーゲームでよく見られるような「命令」の一覧などは表示されない。ゲームを進行させるには，画面をマウスでクリックしなければならない。このゲームでは，登場人物と話すとき以外はキーボードを使わない。ゲーム開始の画面では，表示されている惑星をクリックする。そのあとゲームは，主人公の視点で展開される。

宇宙空港は文字どおり宇宙にある。この星から脱出するためにはここを利用する

画面の右側をクリックすれば右を向き，左をクリックすれば左を向くといった具合だ。画面に表示されているものをクリックすれば，なにか起きる場合もあるが，その逆になにも起きないこともある。最近のアドベンチャーゲームでは，画面のなかに仕掛けがあったりすると，親切なことにマウスカーソルの形が変わったりするものもあるが，このゲームではそのようなシステムは用意されていない。なにかが起きるのを期待して，ひたすら画面をあちこちクリックしまくるしかないのだ。このあたりの作業は，ちょっとつらいかもしれない。

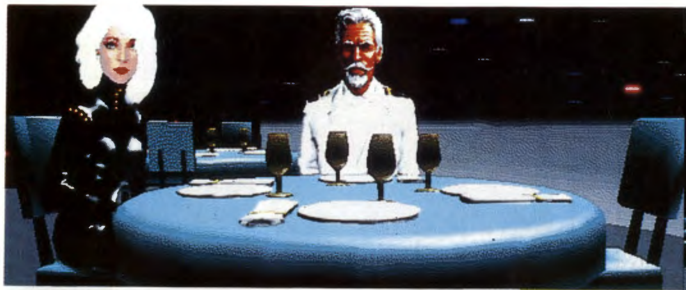
また，登場人物との会話シーンも随所に登場する。会話は，決まった台詞のなかから選ぶのではなく，自由に言葉を入力するという昔ながらのスタイルだ。言葉を自由に入力できるので，最初は少し戸惑うかもしれないが，相手はコンピュータだから，適当に単語を入力するだけでも大丈夫。もちろん，入力した言葉により相手の反応が変わる。

この会話の反応が楽しいのは，ベルシャザール号の船長スターバードとその娘ステラのシーン。ここでの会話はあまりゲーム進行とは関係ないので，いろいろな反応をたっぷりと楽しむことができる。ほめてみたり，悪口をいってみたりと楽しみ方はいろいろだ。もっとも，警官などに逆らうといい結果は得られない。主人公が殺されてしまうこともあるので，お役人には逆らわないほうが無難だ。



このロボットにチケットを見せない限り連絡船に乗せてくれない

ベルシャザール号の内部



海賊船ワーロック登場

ベルシャザール号の船長とその娘ステラ。たっぷりと会話も楽しめるし，ナンパもできる？

海賊の親分ユリシーズ・ハマーの登場

路地裏，そしてスタンブールからの脱出

話をゲームに戻そう。ゲームはいきなり路地の奥から始まる。いったいなにをすればよいのかもよくわからない。動き回ることのできる範囲も狭いので，とりあえず動ける範囲を歩いてみるのがいちばんだ。動いているうちになにか展開があるかもしれない。また，主人公は金もなにも持っていない。バーに行っても金を持っていないと追い出されてしまう。まずは，なんとかして金を作る必要がある。これが第1のポイント。ヒントは「殺られる前に殺れ」だ。

さて，金を作ったらバーでひと休みするのもよい。別にバーで情報が得られるわけでもないが，バーテンにいろいろな飲み物を注文してみるのも楽しい。意外な飲み物があったりする。また，クロル人の女の子（？）の踊りをたっぷりと愛でることもできる。ちょっとグロっぽいけど……。このあたりは，お遊びの印象が強い。街頭テレビなんかも雰囲気があってなかなかのものだ。

次のポイントは，スタンブールからの脱出だ。ゲーム中にクロル人の警官にも，そう勧められる。もちろん，惑星から脱出するのだから，徒歩でというわけにもいかない。ロケットというか宇宙船というか，そんなものに乗らなければならない。ここが最初にひっかかるポイントだろう。宇宙船に乗る場所は，見当がつくだろうが，どうやってそこまで行くかが問題だ。

そのうえ，いきなり行ったとしても宇宙船には乗せてもらえない。キャンセル待ちのシステムもないようだ。要するに予約しておけばいいんだけどね。

お約束の宇宙人仲間

旅立ち，そして今度は見習い海賊

無事に宇宙船に乗れれば，待望の宇宙海賊ハマーとのご対面。ご対面したくなくても，勝手に会っちゃうのだ。まあ，結局はハマーの手下になり，ワーロック号で下働きのつらい日々が始まるわけだ。これは，運命だから逆らえない。以降，ゲームはワーロック号の船内を中心に展開される。

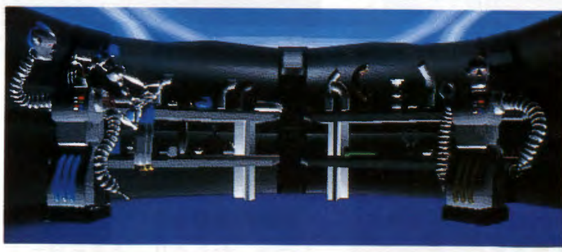
このワーロック号の内部の地図は，エレベーターホールで見ることができるが，マニュアルにも載っているのでそちらを参考にしたほうがよいだろう。あそこに行けとか，どこへ来いという命令を頻繁に受けることになるので，船内の地理をしっかり把握しておく必要がある。

最初に与えられる仕事は，原子炉の掃除。まさに下働き。なかは迷路のようになっているうえ，一部は，放射能で汚染されている。マップがあるので，迷ってしまったり，自分でマップを作ったりする必要はないが，放射能だけはある方法で防がなければならない。目的の原子炉に着いたら着いたで，アブナイ兄ちゃんにからまれる。このあたりからアクションゲームの要素がだんだんと強くなってくる。

そのあと，クロルの宇宙船を襲ったり，本拠地（？）からクロルドライブなるものを盗み出したりと，次々と過激なミッションをこなさなければならないのだ。ハマーから出される命令の合間には，自宅で休むこともできる。このとき，ゲームを進めたければ，壁にあるテレビ電話のようなものをクリックすればよいが，ベッドで寝るのも悪くない。きちんと夢を見たりする。こんなところも手抜きをしないできちんと作っているのが，このゲームの特長だ。そのあたりを存分に楽しんでほしい。

また，ゲーム画面を見ていると，「どこかで見たような……」というシーンもある。たとえば，ワーロック号のブリッジは，「スタート

エンジニアリングデッキを通過するには薬がポイント



エンジニアリングデッキには，修理工場もある。ここでは，あるものを調達しておかなければならない

クロルの宇宙船との戦闘

レック」のブリッジや「宇宙戦艦ヤマト」のブリッジによく似ている。そんなパクリっぽい部分を見つけ出すのも一興だ。

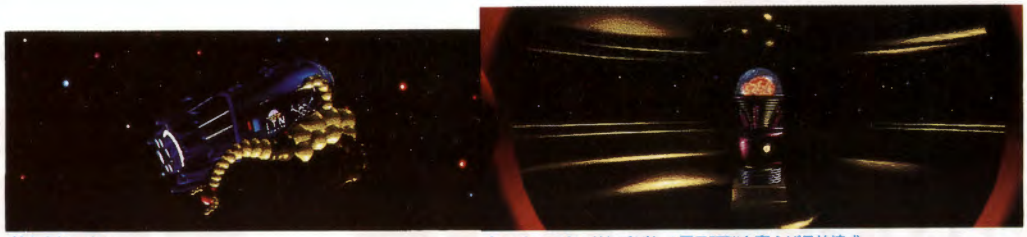
なかなかゲームオーバーにならない現在のアドベンチャーゲームと異なり，プレイヤーが死んでしまう確率は高い。１つのイベントをクリアしたら，必ずセーブしておいたほうがよい。特にアクションゲーム系が苦手な人は，なにがなんでもこまめにセーブ。もっとも，ゲームオーバーも場面により，画面が異なるのでそれはそれで楽しめるのだが……。

ストーリーから想像すると，かなり壮大なゲームという印象を受けるが，実質的にはそう長いゲームではない。２度目のプレイなら，３時間くらいでエンディングにたどり着くことができるだろう。しかし，このゲームの世界観を楽しむための仕掛けが随所に用意されているので，それを楽しんでいるとそれなりの時間がかかる。

このゲームは，むきになって先に進めることよりも，ワーロックの世界に浸る楽しさを味わってほしい。

エンディングに必要なのは２つのキーワード

３年ぶりにスペースシップ・ワーロックをプレイしてみて，いちばん驚いたことは，ゲームの古さを感じないという点だ。アメコミ風のキャラクターたちも，宇宙船のデザインも古さは感じない。いや，古さは感じるのだが，それがいかにもという雰囲気を作り出している。そして，アクションゲームの要素も多く含まれているため，２度，３度とプレイしても飽きないのだ。



敵宇宙船へ突入

オーバーマインドと呼ばれる電子頭脳を奪えば目的達成

ハマーの秘書ロボットにオーバーマインドを渡す

アステロイド内に敵の基地がある。着陸は結構難しい

これがクロルドライブ。こいつさえ盗み出せば用はない

ブリッジからテラが見える。ゴールは間近か

テラに着陸

ゲーム中には，結構せこい仕掛けやトラップがあったりするが，それもご愛嬌というところ。また，ゲーム終了間際にテラでスピーチをするのだが，いつまでたっても終われない。そのため，エンディングが見られない，セーブもできないという状態になってしまう。実は，２つのキーワードを入力しないと終われない。

こんな感じでちょっと理不尽ともいえるような部分もあるが，それを差し引いても十分楽しめるゲームだ。

最後にどうしてもアクションゲームの部分がクリアできずにゲームを進められない人のために，セコいテクニックを紹介しておこう。これはDOS/Vマシンでしか使えない手なので申し訳ないが，アクションゲームのシーンになったらすぐにターボスイッチを切ってしまうのだ。敵の動きがかなり遅くなるので，簡単にクリアできるようになるという，ホントにセコい方法なのであった。

それでは健闘を祈る。

（大河原　亨）

テラで挨拶

GAME OVERVIEW

時は遙か未来。人類はテラと呼ばれる巨大帝国を形成し，その勢力を銀河系全土にのばしていた。しかし，その勢いもクロル星人の超巨大戦艦が太陽を暗黒化するまでの短いものだった。

テラ帝国とクロル帝国の間に勃発した戦争は1,000年にもおよび，テラ帝国の敗北という形で終結したのだった。クロル星人はテラ帝国の反乱を抑えるため，惑星テラを宇宙のどこかにあるクロリアン・スペースへと移動させてしまった。そして，時は流れ，宇宙はクロルにより支配され続けていた。

しかし，その陰でクロルによる支配に公然と刃向かうものもいた。それらの人々は海賊と呼ばれ，クロルの交易団を襲うことでクロルへの抵抗の証としていた。そんな海賊たちのなかにユリシーズ・ハマー率いるワーロック号があった。

プレイヤーであるあなたは，ハマーの海賊船ワーロック号と行動をともにし，惑星テラを探し出す旅に出かけるのだ。

DOS/V

単純明快実写シューティング
MAD DOG Ⅱ

英語版

ジャンル：
シューティング
対応機種：
DOS/Vマシン
メディア：
CD-ROM
動作環境：
MS-DOS3.3以上
空きメモリ512KB以上必要
マウス必須
音源：
Sound Blasterシリーズもしくは
100%コンパチカード
参考価格：
7,000円

ゲームの原点が見える

DOS/V用のゲームに限った話じゃないけど，最近のゲームってのは異常にルールが難しい。よく「パソコンを使うのは難しい」といわれているが，このぶんじゃパソコンを使って仕事をすることより，パソコンでゲームをすることのほうが難しくなるんじゃないだろうか？　このままいったら，それも遠い話じゃなさそうだ。とくにDOS/V系のシミュレーションゲームやらアドベンチャーゲームなんか，ぶ厚いマニュアルを見ただけで途方に暮れてしまう人も多いだろう。しかも大抵の場合英語だしね。

そんななかで，ある日フラッと買ってしまったこの「MAD DOG Ⅱ」は，ひときわ異彩をはなっている。なんといっても，ひたすらルールが簡単なのだ。撃つべし撃つべし撃つべし。弾がなくなったら弾込めしてやっぱり撃つべし。ただそれだけ。使うキーなんか，マウスとマウスのボタン2つだけ。楽チンだ。ここ最近，こんなに簡単な操作でこんなに面白いゲームがあっただろうか？　英語力なんか全然いりゃしない。まさにキング・オブ・ゲーム。

大味なゲームシステム

画面を見てもらえばわかるけど，実写取り込みの映像がほぼフルスクリーンで動きまわってゲームが進行する。「なんでぇ粗い画面じゃん」ということなかれ。画面はキレイだけどマッチ箱みたいな大きさでゲームをするよりは，ちょいと粗めの大きい画面で遊んだほうが，断然面白い。まあそれはゲームにもよるんだけど，このMAD DOG Ⅱに関しては大きいほうがいいぞ。最近Video for WindowsとかQuickTimeの小さくてこぎれいな画面を見慣れてたからちょっとカルチャーショック。

そいで，操作は前に述べたとおり。画面のなかにリボルバーを構えた手の形をしたマウスカーソルがあるので，それをターゲットに合わせてマウスボタンで撃つだけ。いやぁ簡単，簡単。ちなみに画面の下に残りの弾数が表示されているが，こいつは半分以下になったらどんどこリロード(装填)しよう。減ってるのに気付いたらリロードすべし。最悪でも残り一発になっ

購入時の注意点

ここに掲載してあるゲームソフトは英語版のソフトです。そのため，一般のパソコンショップでは購入できない場合もあります。

そのような場合には，54ページに掲載されている「ランキング協力ショップ一覧」を参考にして，ショップに個別に問い合わせてみてください。なお直輸入品のため，ショップによって販売価格が若干異なる場合があります。

隠された財宝を探し出せ！

実写ならではの派手な演出

見よ！　この派手な演出を。もう，なんかやりたい放題って感じ。「こういうゲームが作りたいんだ！」っていうのがそのまま表れてて好感がもてるけど

た時点でやっておこう。CIAやFBIなんかも「残り一発でリロード」というのは鉄則らしいぞ。

しかし，いくら撃っても弾切れにならないのは不思議だ。弾が1000発ぐらい入ったリュックでもしょってるのかしら？　ちなみに，画面右下にカーソルを持っていけば形が変わるので，そこで右ボタンを押せばリロードできる。さあ，暇さえあればリロードだ！

肝心の中身

ときは西部開拓時代。隠された財宝を見つけるのが君の使命（？）だ。見事なのはまるで映画を見ているかのような映像。こんな単純なゲームを作るのにセット使って俳優使って撮影しちゃうんだから，アメリカ人の考えることはスゴイ。ただ人が出てきて撃たれるだけならまだしも，ガトリング砲あり，派手な爆発シーンあり，スタントシーンありで，本当に手間隙かけてるんだから！

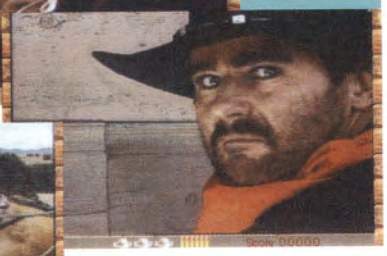
実は発売元のAmerican Laser Gamesは，こういったゲームが得意な会社で，このほかにもいくつか出しているし，今後のラインアップもかなりの数が予定されている。日本で購入できるものだと，前作にあたる「MAD DOG McCRee」とギャングものの「WHO SHOT JOHNNY ROCK?」あたりか。心なしか前2作より画面も大きくなって，画像もきれいになったようだ。

しかしまぁ，なんだかんだいってもやっぱり細かい動画にはちょっと向かない解像度だ。暗い場面なんかで遠くの方に出てくる小さい敵なんかは見つけにくく，それで撃たれたときなんか，なんで死んだのかもわからない。でもうれしいことに（悲しいことに？），出てくるパターンは毎回同じなので，覚えれば勝ち。

画像が粗くて動きはハデ。ルールは簡単で遊びやすい。いくつか欠点はあるものの，非常に楽しめるゲームだ。CD-ROMライブラリの中に加えても損はないだろう。

（原村　亮）

キャラクターもたくさん登場



魅力的なキャラクターも数々登場。でもこれらはホンの一部だぞ

西部の雰囲気もバッチリ

いかにも西部開拓時代の風景。セットもメイクも手間隙（金も）かかってますなぁ。こういうゲームを作ってしまうアメリカ人って，やっぱりスゴイ

SECOND OPINION

洋モノ特有の汗くさい演技とマウスでポイントして撃つだけという単純さは，98ゲームに慣れた私の目には拒絶反応をおこしかねないほど異様に映ります。

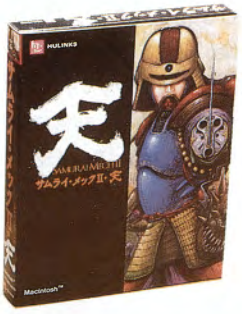
ダメな人にとっては全く受け入れられないでしょうが，最近のゲームの複雑さに疲れてしまった人には一服の清涼剤となるでしょう。とはいっても，プレイ中は待ち時間もなくグイグイと物語が進められていくので一服する余裕はありません。まぁ，実際にやってみると意外と弾が当たらないので，はまってしまうかも。（出角陽介）

Mac

Mac最高のRPG再び

サムライメックII・天

ジャンル：
素浪人RPG
対応機種：
Macintosh PLUS以降
メディア：
CD-ROM
動作環境：
漢字Talk7.1以上
カラーモニター推奨
メモリ4MB以上
ハードディスク20MB以上
(推奨40MB以上)
価格：
12,800円(発売中)
メーカー名：
ヒューリンクス
問い合わせ先：
☎03(3590)2311



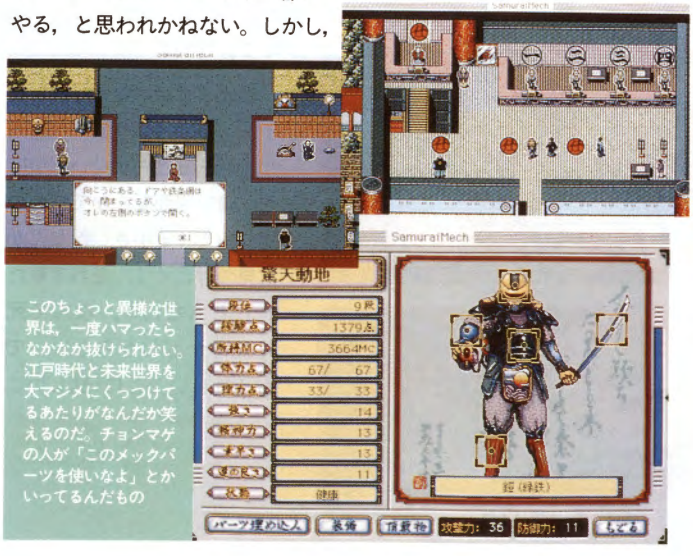
一見ノーマルRPG

どの世界でもそうであるように，パソコンゲームの世界にも流行というものがある。Mac界なんて，アクション系のゲームが少ないこともあり，流行の波に左右されやすい。いまの流行は，もちろんCD-ROMゲームに代表されるシネマチックなアドベンチャーだ。少なくともRPGではないし，RPGがあったにしろ昔ながらのドラクエみたいなタイプでは許されないだろう。何らかの新しいシステムがなければいまの時代では難しい。

だが。

サムライメックは違った。システム的にもビジュアル的にも，マルチメディアどこ吹く風，私は私の道を行くってな調子で，なんの変哲もないRPGなのだ。ドラクエとどこが違うのかといえば，ヒューマニスティックでないところくらいで，いまさらこんなRPG誰がやる，と思われかねない。しかし，である。サムライメックの勝負どころは違うところにあった。「世界」である。本気か冗談かわからないヘンな世界。ミスマッチな悪趣味の世界。この世界のヘンなところを楽しむ。そのためには，ゲームシステムが新しい必要なんてまったくない。

考えてみれば，現在もっとも面白がられているのがゲームシステムの斬新さや技術的斬新さよりも，世界の面白さをもったゲームなのだ。そういう意味では，まことに正しい道なのである。



どこがどうヘンなのか

まず，RPGというとありがちなのがヨーロッパ中世と魔法であるが，サムライメックは遠未来に日光江戸村よろしく，江戸時代と未

前作もオススメ

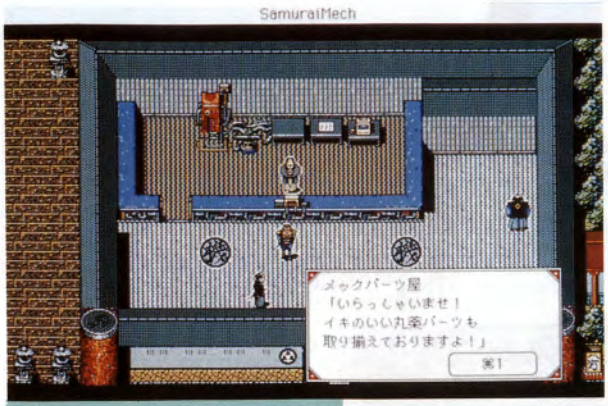
Macのカラー化が進行してRPGが流行らなくなってきたとき，突如として現れたのが，モノクログラフィックにしてFD7枚組，ハードディスクにインストールすると10MB以上にもなるという，純日本製RPG，「サムライメック」だった。

26世紀の江戸という，日本の中世に超未来の科学を組み合わせた変哲な宇宙空間をハイテク刀を携えて正義のために突き進むというシュールな展開は，なぜかモノクロのグラフィックと異様にマッチし，昔ながらのRPGの世界に90年代の人々を巻き込んでいったものだった。

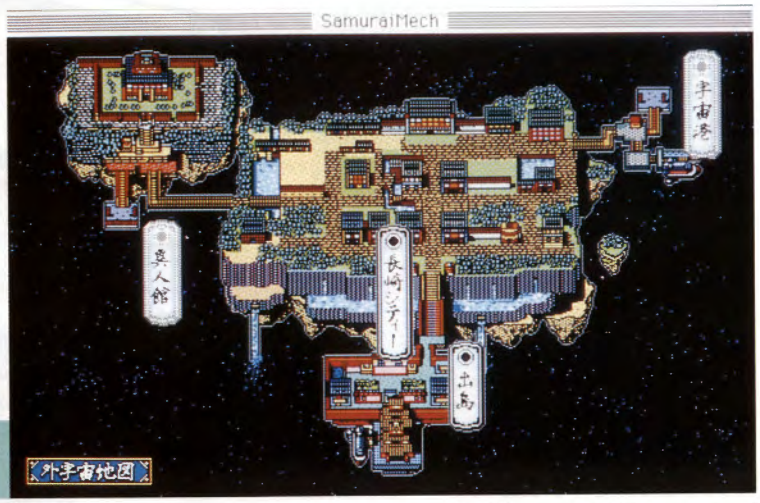
メーカーからひとこと

ショートストーリーを組み合わせて細かな謎を解いていくうちに，それが大きなメインストーリーの大切な一部となり，更に大きな謎解きにつながっていくというストーリー展開になっています。チャンバラの爽快感は数々の効果音と相まって抜群。日頃のストレスも一発で解消。でも，顔を見ただけで思わず逃げ出したくなるような敵も……（上司だけではないのだ）。RPGに不慣れな人もパワーユーザーも，一度プレイしたらもう止められず楽しさに狂ってしまうかも。おまけの3大付録付きの絶対お買い得商品です。これ読んだ人。みーんな買ってくださいネ。

ヒューリンクス　企画室　更科さん



人のいうことはきちんと聞いて，ゲーム攻略の足がかりのするべし



よりハイテク化された江戸群島。全貌はなかなか広い

来の折衷世界を作ってしまった。もうこれだけで大笑いである。そこはキッチュな和風建築が並び，和服を着た町人や娘たちが闊歩するという世界。昔の海外ＳＦで描かれる日本の未来，って感じだ。そこにハイテクが加わる。しかも，失われた技術という設定。どういう原理で動いているかわからぬが，偉大なる先達たちが残した遺産でもってハイテクを享受しているという，これもまたありがちなＢ級SFの未来ネタ。

キッチュなアメリカＢ級ＳＦの世界を，日本人が自らゲーム化してしまったというのがしっくりくるのだ。

だからもう，刀を振り回すわ，護衛機械，御用と書いた提灯を持っているわというアホらしい世界なのである。

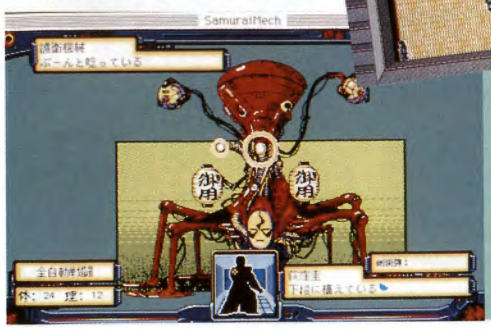
カラー化万歳

そんなサムライメックがサムライメックⅡとなって帰ってきた。しかも待望のカラー化，待望のCD-ROM化である。万歳。前作はFD7枚組の上に，凶悪なマニュアルプロテクトがついていたからね。よかったよかった。しかも，古いファンのために，さらにはPowerBookユーザーやClassicⅡのためにモノクロモードもある。使う画面も512×384ドットだから，ColorClassicⅡユーザーも安心というわけだ。

今度の舞台は江戸だけではなく，江戸をも含めた江戸群島。宇宙の果てにある誰も行きたがらない場所だ。そこに長崎がある。長崎といえば出島。出島といえば当時唯一の国際貿易港というわけで，主人公は宇宙船に乗って出島に到着するところから始まる。

主人公は賞金稼ぎのサムライだ。武装して，刀を携えて街をうろつく。刀や鎧やその他もろもろのハイテクな機器はすべてメックと呼ばれている。たぶん「メカ」と「テクノロジー」の合体造語。メックを作るにはメガチップという特殊な金属を使うが，このメガチップは貨幣としても流通している。金が必要ならメガチップで払い，メックを作るときはメガチップをつなぎに使う。そういうわけだ。

メックには非常に多くの種類が



このゲームに出てくる敵はみんなヘンだが，この「護衛機械」は際立っている。いくらなんでも「御用」はすごいセンスだと思うがどうだろうか。しかもこいつが，なかなか硬くてやっかいだ。しかしそれも最初のうちだけだが

親切な出島の住民たち

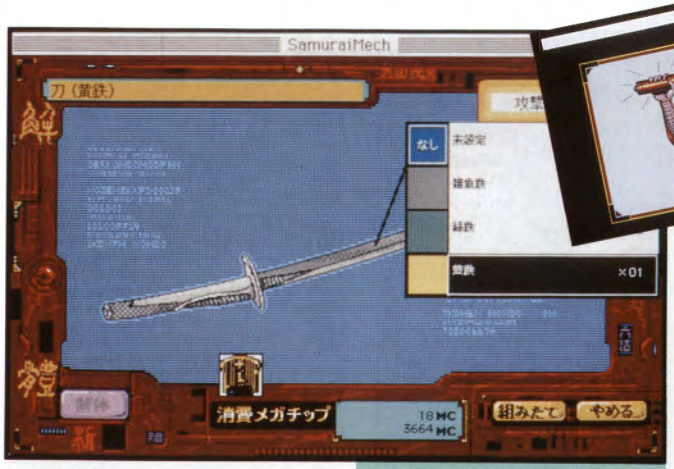
退屈な船旅を終え，船が出島へ着く。どうして宇宙の僻地くんだりまでくるのか，とか，そういうことは問わない。

江戸群島を賢く渡り歩いていくにはそれなりのルールってものが必要だが，そこは親切な出島の人人が懇切丁寧に教えてくれる。戦闘の仕方，メックとはなにか，金の稼ぎ方，からくり扉の開け方などなど。このチュートリアルシステムはよくできている。このゲームは総じて親切なのだけれども，出島はまた格別だ。親切はいいことである。

出島を抜けると長崎である。長崎がサムライメックⅡの第一の舞台だ。江戸群島にはいくつもの島があり，長崎のほかに，蜘蛛巣島，大江戸，牢獄島などが待っている。これらを行き来するには宇宙港を使う。その島のクエストをクリアしないと次の島へは行けない親切設計だから安心していい。

サムライメックⅡが前作に比べてよりアヤしげな面白さをたたえている原因のひとつに，ヘンなハイテクアイテムがある。そのなかでもっとも重要なのが電智電脳盤だ。これはいうなればPDA。電子手帳だと思えばいい。電子メール機能があって電子メールを受け取ることもできるし，口入れ屋の掲示板からデータを転送すれば，現在の手間仕事一覧表を見ることができる。メモ帳代わりにも使える（といっても，自分でメモをとることはできないが）。手間仕事や賞金稼ぎには欠かせないアイテムなのである。

依頼を完了すると再び口入れ屋へ行く。料金を受け取る。依頼は４つある。１から順番に引き受けていけば，それに応じて成長していくような親切なシステムとなっている。大義名分を掲げた勧善懲悪RPGというより，その日暮らしの浪人生活RPGってところが面白い。



ハイテクアイテムのひとつ「刀」を構成するパーツたち

新しい設計図を入手したところ。この瞬間は，なかなかうれしいものがある

▲仕事の依頼を確認しているところ。イヤがらずに，なんでもかんでもこなしていこう。まあ，RPGの基本だが

◀いわゆる「WANTED」にあたる連中。こいつらを倒すのは難儀だが，ぜひとも自キャラをビシビシ鍛えるべし

あるが，メックを作るには，その設計図と材料（メックパーツ）と，メガチップが必要だ。設計図を入手して，いい材料をもっていればメックを作ることができる。いいメックを作って装備すれば，強力なサムライになっていく。

長崎で生活を学ぶ

江戸群島はいろんな島でできており，治安のいいところ悪いところいろいろあるが，すべて長崎での生活が基本だ。ここは（地上なら）治安もよく，人々もそれなりに親切である。仕事は賞金稼ぎである。RPGの主人公が定職をもっては意味がないわけで，至極当然の選択だ。賞金首を見つけては斬り殺し，賞金（メガチップ）を得る。

仕事は島にある「口入れ屋」が一括で管理している。賞金稼ぎのほかに，手間仕事といわれる，まあ，客の依頼に応じてなんでもやる「なんでも屋」的な仕事があって，口入れ屋へいって仕事を受け，解決しては金を貰うというその日暮らしをするのだ。手間仕事をしながらレベルアップしつつ，街に溶け込み，ゲームを楽しむ，と。そういうシステムである。

地下には敵がうようよ

親切なゲームとはいえRPGである。敵と戦い経験値を稼ぎ，メガチップを稼ぎ，レベルアップしていかねばならない。

長崎は平和な島だが地下にいけば怪物がうようよしている。敵の姿は出会ってみるまで無色透明という昔ながらの俯瞰ビューシステムだから，こちらが弱っているときはなかなかしんどい。体力回復丸メックはかかせないところだ。

戦いはなかなか楽しい。アニメーションもなにもない単純なビジュアルだが，見せ方がうまいため，妙にスピード感があるのだ。これ

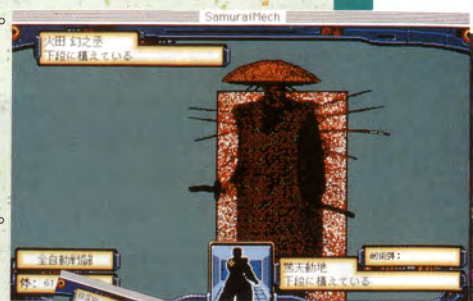
魅力的(?)なキャラクター達

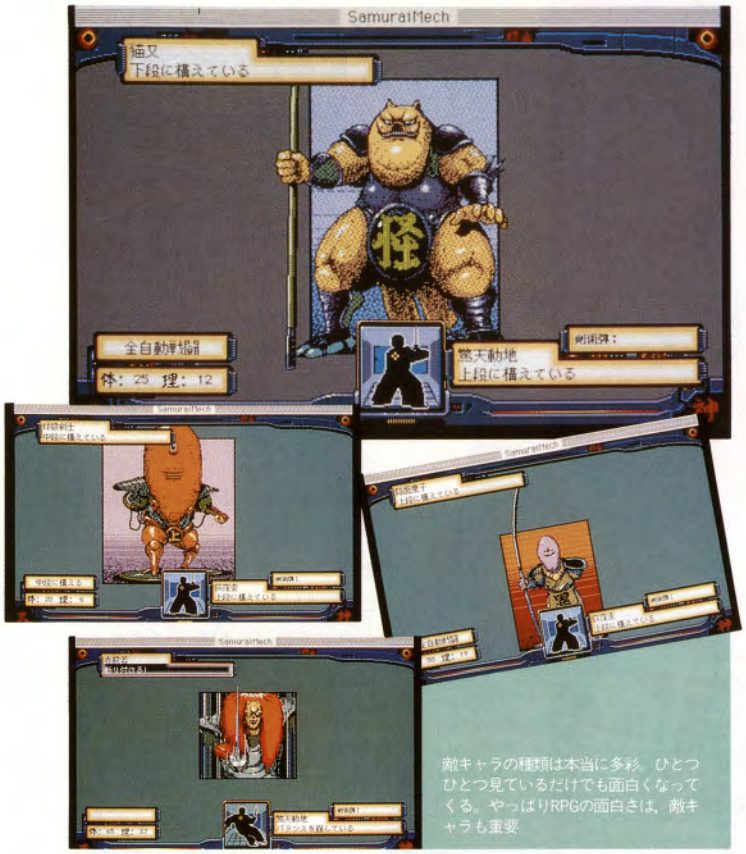
サムライメックではキッチュでシュールな敵キャラがわんさかと出てくる。最初のキャラからしてヘンだ。なにしろ，ならず小結っていう相撲協会からクレームがきそうな名前。こいつは同じ船に乗っていたならずもので，税関であいまみえることになる。

お次に会うのは，たぶんお蘭ちゃんの家の地下にいる土蜘蛛あたりだろう。お蘭ちゃんというのは若い男の尻を触るのが趣味のおばあさんであるが，この辺の街のキャラクターはアップで出てきたりしないので，まぁ可愛い。女湯覗きが趣味の播磨屋の親父とか，考古学者ゲッペルの難解な書庫を守るだけの頼りない長老とかね。

2番目の依頼で行く長崎随一の金持ちの家となると凄い。妖術機械をもっているやっかいな護衛機械が襲ってくるのだ。でも最高傑作は，くぐつだ。もともと護衛用の戦闘人形だったのが暴走して人間を襲い始めたもの。半分壊れかけたからくり人形で，デザインなどは大笑いである。

そのほか，異人館へ行くとヘンな敵キャラのオンパレードとなる。ヤバくなると自爆する「自爆じじい」やら（ほかに名前はなかったのか），毒をもっている「ガマ男」やら，鉄のロボット「機雷砲」やら，身軽だけど強くない「赤般若」といった具合。ほかにも，隠面童子やら球殻剣士といったのもいる。長崎最後の敵は，117人を殺したという幻之丞だ。





敵キャラの種類は本当に多彩。ひとつひとつ見ているだけでも面白くなってくる。やっぱりRPGの面白さは，敵キャラも重要

はなかなかである。

手っ取り早くレベルアップするには，地下室をもつ人の家に勝手に上がり込んで，適当に戦うのがいい。一応，街には道場があり，そこで鍛えてもらうこともできる。本筋には関係ないが，道場主に勝つとプレゼントを貰えるので，暇つぶしかつ経験値稼ぎに（大した経験値にはならないのだが），道場へ通うのもいいだろう。

長崎の事件は

長崎島には地下都市の伝説がある。その伝説に取り憑かれた男が率いる謎の軍団が，地下への入口を求めて長崎中の家という家をぶっ壊し，街中が困っている。これが長崎のクエストであり，これを解決すると長崎での用事は終わりということになる。

4番目の長老の屋敷を守るという依頼がこの謎と直結している。長老の屋敷を守り（実は守れないのだが），敵を追いつめ，異人館の奥深くへ行く，というのが流れ。頑張って幻之丞を倒せ。これ以上は書かないことにする。

長崎での用がすめば，宇宙船のチケットを貰える。チケットを貰ったら，宇宙港へ行き，次なる蜘蛛巣島へ向かうのだ。素浪人の旅は続くのである。　（荻窪　圭）

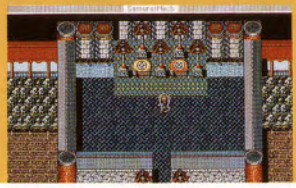
動かないスピード感

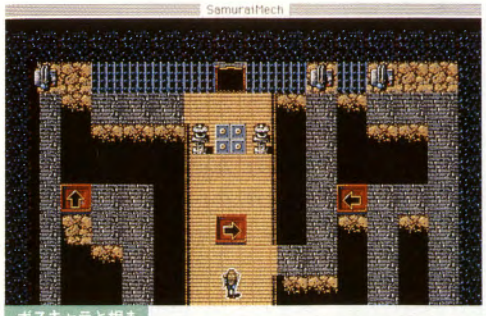
サムライメックの小気味よさをささえるのが，戦闘システムだ。中央に敵キャラが鎮座ましまして，ウインドウ内のどこをクリックするかで挙動が決まるというわかりやすいシステム。マウスポインタの位置に合わせてガイドが出るので間違えることや迷うことはないだろう。

中央の敵キャラはアニメーションこそしないが，マンガのコマ割風にスピード感ある絵で描かれ，避けたり突いたりよろめいたりする。動いていなくても動いているように見せかけるデザインは大したもの。アニメーションすれば臨場感が出るってものでもないのだ。

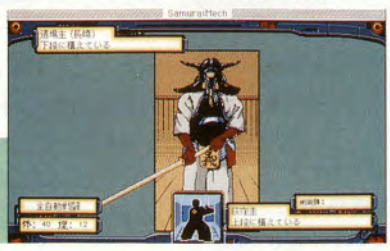
面倒なときはひたすら中央をクリックしていれば上段から斬り下ろし，次は下段から斬り上げて戦ってくれるけど，自分がよろけた時はまず体勢を立てなおすのがいい。体力が減ったら，メックを使う機能で体力回復丸を飲む。

敵は死んだら爆発する。これはお約束。自分が死んだら所有メガチップが半減して復活する。これはもったいないので，マメにセーブして（セーブできる場所が決まっているので注意），やり直そう。





ボスキャラと相まみえる直前。ここに来るまでの道のりは，およそ3時間ほど。まだまだ先は長い



攻撃の基本はマウス連打。大抵の場合これだけで倒せる……わけではない

この感じ。一度やったら止められないぞ

とりあえずこの画面を見れば第一部終了といったところだろうか

SECOND OPINION

マルチメディアタイトルはともかくとして，基本的にはMacはゲームに弱いというのが僕の正直な感想（反論は受け付けません）。そんななかで徹夜させてもらった（させられた）RPGがサムライメックだった。その「サムライ」が帰ってきたのだ！

前作を凌ぐシナリオと，またまた笑わせてくれるキャラクターやアイテム群。おまけにカラーにまでなってもう幸せ。褒めてばかりだが，Macユーザーで RPGに抵抗がなければぜひともプレイすべきだ。やらなきゃ後悔するぞ。いますぐショップへ走れ！　（原村　亮）

Hソフトの正しい選び方 第1回

すごい！かもしれない。

今月のゲスト 中村正三郎氏

文/荻窪 圭

プロフィール

1959年福岡生まれ。(株)管理工学研究所にて，日本語ワープロソフト松シリーズなどを開発。現在(株)ソフトヴィジョンに勤務。データベース「DBPro for Windows」などを開発。著書『電脳騒乱節』シリーズ(技術評論社)など。雑誌やネットワークでも健筆をふるう。

今月のゲスト，中村正三郎氏(左)と筆者の荻窪圭氏(右)がHソフトのラインアップの前で記念撮影。今月，中村正三郎氏のために用意されたのは，このラインアップ。

pepper エキス3 [essence]
(7,800円)
メディアカイト
Windows3.1用

美少女学院B組(3,900円)
イエローボックス
Macintosh用
Windows3.1用

メタル・アイ2 (8,800円)
エルフ
PC-9801シリーズ用
FM TOWNS用

クリスタル・リナール
8,800円(FD版)
9,800円(CD-ROM版)
ディー・オー
PC-9801シリーズ用
FM TOWNS用(マーティ対応)

ファニーBee(7,500円)
アリスソフト
PC-9801シリーズ用

真倭伝(7,800円)
グレイト
PC-9801シリーズ用

越後屋(7,800円)
天狗プロ
PC-9801シリーズ用

魔導学院R(8,200円)
フォーサイト
PC-9801シリーズ用

悦楽の学園(8,800円(CD-ROM版))
シーズウェア
PC-9821シリーズ用
FM TOWNS用(マーティ対応)

人形使い(9,800円)
フォレスト
9801シリーズ用
FM TOWNS用

二律背反〈アンビヴァレンツ〉
(6,800円)
アリスソフト
9801シリーズ用
FM TOWNS用

ランスⅣ～教団の遺産～
(8,500円(PC-98)
/7,500円(FM TOWNS))
PC-9801シリーズ用(HDD専用)
FM TOWNS用(マーティ対応)

ネクロノミコン (8,800円)
フェアリーテール
PC-9801シリーズ用
FM TOWNS用(マーティ対応)

ー以上，13のタイトルが今回の候補でした。候補に選ばれなかったメーカーの皆さんすいません。また，気になるソフトが入っていないとお嘆きの読者様ごめんなさい。次号に期待していてくださいね。

人間の本質をつく記念すべき企画がここにスタート!!

見たこともないエッチ系ソフトを目の前に並べられたら，はたして，人はどれを選ぶか。PC-98でも，Macintoshでも一大市場を築いているエッチ系ソフト。アニメ系美少女ソフトと実写系アダルトソフトの違いはあるにしろ，明らかに，1カ月あたりの新製品数ではこのジャンルが一番多いといって過言ではない。

そんななか，我々は僅かな評判を頼りに，店頭でパッケージだけを頼りにソフトを選ぶ。レンタルビデオ屋さんに並べられたアダルトビデオの多くがそうであるように，どれも，いかにして手に取らせるかを苦心している。もしあの人なら，どのパッケージを選ぶか。それは，心に潜む性的嗜好を白日の下に暴き出す行為なのである。

てなわけで今回は，「電脳騒乱節」や「ミカンせいじんのしんりゃく」でお馴染みの中村正三郎氏がゲストである。歯に衣着せぬ評論で鳴らす氏がどんなエッチソフトを選ぶのか。ご期待あれ。

中村正三郎は学園モノに弱かった

目の前にCD-ROMの実写モノ2枚と，アニメ美少女もの十数本が並べられる。せっかくだから，美少女ものにしましょうよ。

中村：アニメ美少女ものというのは免疫がないからわかんないのよ。今日は私のために，こんなに揃えていただいて光栄です(笑)。

では，店頭風にずらりと背を並べましょう。店頭にいるつもりで，どれを選びます？

中村：こうすると，「越後屋」なんてなんのソフトかわかんないね。

確かに，ビジネスソフトのなかに紛れ込んでも違和感のないタイトルだ。時代劇でいう悪徳商人の

すっかり和やかな雰囲気でスタートしたHソフトの選び方。「へえー，こんなのもあるんだ」，とひとまず感心しているゲストと筆者

代名詞みたいな名前だけど。「でもこのゲーム，麻雀で勝負して脱がしていくらしい。麻雀は弱いからな」の，中村氏のひとことで落選。

次に手にした「二律背反」。

中村：難しい言葉だね。ゲームに合わないんじゃない。簡単なコマンド式って書いてある。これは大きなポイントだね。難しいゲームはやりたくないもん。

中村氏はひたすらパッケージの裏のコピーをチェックする。操作法がわかりやすく書いてあるか。どんな絵柄か。特に情報量が多いものに手をとめる。

中村：これ（クリスタル・リナール）は親切だよね。すごく細かく書いてある。これはポイントが高い。

どうやら気に入ったようだ。最終候補に残る。

中村：おっ，「魔導学院R」。やっぱ学園ものは定番だね。でも，戦うわけね。"君も立て"ってか。ジョイスティック対応って意味か（笑）。

ジョイスティックってのは，アソコのスラングでもあるわけで。

それはともかく，

中村：でもこれは，はずしね。いまいちインパクトがなかったから。

しかし，「悦楽の学園」は堂々と候補に残った。

中村：いきなり"しゃべりまくり540メガバイト"だもんね。正統的な学園ものみたいだし。「有名声優の迫真の熱演」も気になる。

次はタイトルにひかれる「教団の遺産」。でもコミカルっぽい絵柄だった。

中村：コミカルものって，いっぺん飽きたヤツがいく世界だよね。俺みたいに免疫のないヤツはもうちょっと真面目にエッチなのがいいのではないかと，ぼくは思う。

というわけで，これも落ちる。

などとたわいないやりとりを繰り返したあと，結局「クリスタル・リナール」と「ネクロノミコン」，そして「悦楽の学園」の3本に絞り込まれた。

中村：やはり学園ものだよな。「悦楽の学園」。学園ものっていえば，少年マガジンに連載されている「学校の恐い話」ってあるじゃない。あの手の話って大好き。

学園ものの漫画が好きなのと，学園を舞台にした美少女ソフトとは関係ない気もするが。

「越後屋」に"君も立て"ってか。麻雀は弱いから，やだな。"しゃべりまくり540メガバイト"はいいかもしれない

中村：あと，やっぱり"しゃべりまくりの540メガバイト"だね。

執拗にサウンド（声）にこだわる。「クリスタル・リナール」なんかは，声優の名前や代表作まで書いてあって，それにも妙にひかれるようだ。

中村：こういう声優とか知らないけどさ，ブランドに弱いから（笑）。

よく見ると，「エースをねらえ2」の丘ひろみ役なんてやってた人も名前を連ねている。凄い，かどうかはわかんないけど。

中村：面白いよね。そういうところに凝っているのは。CD-ROMの空いているところを全部使いきろうという感じだよね。"圧倒的ボリューム"とか，"しゃべりまくり540メガバイト"とか。

よほどこの"しゃべりまくり540メガバイト"が気に入ったらしい（笑）。

中村：これ（ネクロノミコン）は絵がきれいだよね。おどろおどろしくて。TOWNS用か。「クリスタル・リナール」は"らくらく操作"システムだし。

考えてみれば，中村氏がちゃんとタイトルをしゃべったのは「越後屋」と「二律背反」と「悦楽の学園」だけだったような気がする。カタカナ名のソフトは，全部「これ」とか「あれ」ですませていた。

中村：実写ものはいいや。家のMacでもできるし。エッチ画像だったらネットでも見られるし。

まあ，考えてみれば，美少女ソフトのグラフィックもネットでやたら流通しているのだが，興味のない人は知らないだろうなぁ。私だって知らない。知らないって。

中村：でも，実写ものって話が早いんだよね。特に写真集とか。わざわざ戦闘したりアイテムを取ったりがないでしょ。見たいと思ったらすぐだしさ。見たいと思ったらすぐ絵が見られるから。

このとき，中村氏は，絵を見るまでの手続きが面倒くさいなどといっていたゲームに，ぶつぶついいながらハマることになる自分を知らないのだ。

さて，この3つからどちらを選ぶのか。グラデーションのきれいな「ネクロノミコン」か，らくらく操作システムで声優紹介のある「クリスタル・リナール」か，学園ものでしゃべりまくり540メガバイトの「悦楽の学園」か。

中村：うーん，最後は学園ものへいくか。それとも，「クリスタル・リナール」？　これは説明がわかりやすいし。楽々操作システムだし。声優名もちゃんと書いてあるし。代表的出演作を見ても全然わかんないけど。「悦楽の学園」は"超淫靡"って書いてあるだけでなにもわからない。これも1つの手だけどね。

どうやら，「クリスタル・リナール」か「悦楽の学園」に絞られたようだ。よほど声優が気になるらしい。

それにしても，当初の予想どおり，レンタルビデオ屋でアダルトビデオを選んでいるのと同じだ。内容が詳しく書いてある文字ばかりのパッケージもあれば，数文字だけ書いてある得体の知れないものもある。得体の知れないもの，ってのは，過激そうに見えて，よくハズれが多いらしいのだが……。はてさて。

中村：こんな調子でゲーム屋の店頭で本気で悩んだら恥ずかしいよね。店の親父も「いい加減にしろ馬鹿野郎」って。

まだ悩む。この企画，実際に店頭でやったら面白いね，ってバカ話をしながら。店員に「どれが面白いですか」って尋ねたり，高校生が「これがよかったよな」なんてしゃべっているのに聞き耳を立

うーん，やっぱり学園ものだよな，この手のソフトは。といったセリフが出るころには，すっかり中村氏の目は真剣に

じゃ，この「悦楽の学園」に決まり，ということで。と，パッケージを手にうれしそうな荻窪圭氏。ゲストより目立ってどうする

てたりして。

中村：PC-98とTOWNS両用ってのはおいしいよね。友達と交換するときもさ（笑）。「おれ，これ持ってるけど，ちょっと交換しない？」って，違う機種持っているヤツとも交換できる。

結局，手にしたのはその両機種対応の「悦楽の学園」だった。親切なパッケージより「超淫靡」とひとことだけ書いてある得体の知れない“学園もの”を中村氏は選んだのだ。

中村：よし，有名声優出演で“しゃべりまくりの540メガバイト”の「悦楽の学園」に決まり。学園モノって王道だからね。でも，この手の絵ってあまり好きじゃないんだよね。なんか，髪型とかがポリゴンチックじゃない。身体の線はポリゴンになってないから許すけど。

なんかブツブツいっているが，結局，中村正三郎氏は学園ものに弱い。これが今回の結論である。

初心者が犯した過ちとその結果

いよいよ氏が選んだ，「悦楽の学園」のプレイタイムである。CD-ROMから流れる音声が部屋に響きわたる。さすが，“しゃべりまくりの540メガバイト”である。

主人公は女子学園に赴任してきた新任教師。校門の前でうだうだしていると，可愛い女子高生がやってくる。この子がとりあえず，ポイントらしい。

悦楽の学園（以下悦楽）：あの，どうかなさいましたか？

中村：おおっ，いきなりこうくるわけね。

悦楽：新任の先生ですか。

荻窪：喋るときくらいは口を動かしてほしいね（なんと絵はまったく動かないのだ）。

中村：そうだね。それに女の声だけ入っていて男はテキスト表示なんてセクハラだよな。

それをいいだしたら，このジャンル自体がセクハラなのだが。

ここで，この手のアドベンチャーに慣れていない2人はいきなり行き詰まる。

中村：やだなぁ。同じところを何回も行ったり来たりしないと先へ進めないなんて。

画面の主人公のセリフを読みながら，

中村：一人称小説なのか，三人称小説なのか，状況設定などの地の文とセリフがごちゃまぜになっているみたい。そのあたりをもっと考えてほしいな。しかも，文章の記述が，棒だよね。棒。

女子学園の美人理事長が登場する。

悦楽：良識ある行動をお願いしますわ。

中村：さっそくおいでなすったか，だよね（笑）。

なかなか“期待”のシーンがやってこない。中村氏，しびれをきらす。

中村：やっぱり実写もんのほうがいいな。エッチに行くまでが速いもん。まどろっこしいよ。だって，全部の選択肢を試して，いちいち確かめないと次に行けないんだもんね。

まだ，理事長が喋っている。

中村：だってこの間，ぜんぜん絵が変わんないんだよ。

理事長との話が終わると，やっとオープニング。なんでも，家出事件が多発しているこの女子校に教師として潜入し，事件を解決するのだそうな。

中村：やっと始まるか。長かったなぁ。

しばらくは，しゃべりとBGMとReturnキーを叩く音だけが部屋に響いてる，という不気味な光景が続く。

中村：いちいち文章が陳腐だし，できることが決まっているんだよね。選択肢がぜんぜんない。あ，違う女の子が来た。

それにしてもぜんぜんエッチなシーンにならないねぇ。

中村：みんなしょうもないと思いながらやってるんだろうな。いつかいいことがあるだろう，って。

そろそろ弱音を吐き始める中村氏。

屋上へ行くと，よがり声が聞こえる。

中村：やっと始まったよ。よかったな。

よかったよかった。

悦楽：そ，そうよ。あん。そこ，咬んで。

中村：なにが「そうよ」だよ，馬鹿野郎（笑）。文章がこなれてないよね。宇能鴻一郎とかをもっと読んで勉強してほしいよね。

エッチなシーンになっても絵が動かない。

中村：“しゃべりまくり540メガバイト”って，しゃべるだけが取り柄だったみたい。声優さんもたいへんだよな，これじゃ。一番間抜けなのを選んだかもしれない。どうも，中村はスカをつかむ星になりました（笑）。初めてなもんで，初心者に一番ありがちな失敗をしました。

おおっ，とうとう敗北宣言。

しかし，もういやだ，もういやだといいながら，あと少しあと少しとゲームは続く。敗北宣言をしながら，手はキーボードから離れない。

なにしろ，一度エッチなシーンが始まると，どんどん，エッチの頻度が高くなっていくのである。しまいには，主人公が1日に7回も違う相手としたりするのを，2人でゲラゲラ笑いながら見るハメに。

荻窪：一度こんなの経験してみたいね。

中村：死んじゃうよ。

もう，登場人物全員と一度はお相手しないと気がすまないようで，レズあり，近親相姦ありの満艦飾だ。

中村：最初がダルかったからな。それは作戦かもしれないね。後半止められないようにするの。

なんだかんだいって，終了。話は無事解決。延々3時間半。まさか，最後までやることになるとは思わなかったな。どうでした，今回の感想は？

中村：最初はカスだなんていっていながら，最後は猿になりました（笑）。

あとは嬉しいプレイタイム。このシステム，やだな。とかいいながら，終電ギリギリまで遊んでいったそ，この2人。Hソフトはやはり不滅なのであった

ああ，古のヒット商品

ハードウェア鑑定人 がゆく

昔からパソコンをやってる人の押し入れに，必ず1台や2台眠っているといわれている古のマシン達。それを掘り起こしてみるのがこのページだ。読者の情報提供を待ってるぞ！

今月のお題

FMR CARD

編DION「連載最初のお題はこれ。大河原さんの私物のFMR CARDなんですけど」

社長「ははぁ，これね。スゴかったよね，出たときは。小さくて薄くて。でも個人的にはフロッピーを内蔵してほしかったな。僕はハードディスクいらないからフロッピーが2つ欲しい(笑)」

大河原「僕は飛びつきましたね，これ。確か買ったときは20万円ぐらいじゃなかったかな。一時よく持ち歩いてましたよ。軽いんだもん(編注：990g)」

社長「うん。でも全然値引きがなかった気がするなぁ」

大河原「JISキーボードとOASYSキーボードの2種類(編注：普通の配列と富士通独自の配列)があったんだけど，『R CARDくれ』ってショップで言ったら，なんにも聞かずにJISキーボードのほう持ってきたんですよ。そんなことでいいのか富士通！(笑)」

社長「でも，これなら旅行なんかにはいいよね」

マイコンショップ川口の社長，熊木さん。一見にこやかな人だが，本当ににこやかだった

大河原「ええ。なにしろ単三電池2本ですからねえ。ThinkPad220よりエライ。でもね，2本だからキオスクとかでつい買っちゃうんですよ。それも困りモノ」

編DION「4本とか6本とかだと高くてちょっとね」

大河原「そいでね，こいつが登場したころに富士通に聞いたんですよ。この液晶周りのスペースはなんだって。だって妙に広いですよね，このスペース。そしたら『LCDドライバです』だって」

社長「ははぁ。だからこんなに薄いんだ。普通だと液晶の後ろにあるからね。分解してみたいな」

大河原「元に戻らないんじゃないですかね」

社長「いや，いまウチでは中古もやってるから，大抵なんでもバラしてみるんですよ。最近のものはなんとかなるけど，この当時のものはどうかなぁ」

大河原「あんまりバラしてると，すぐに接合部分が……」

編DION「いや，あの，分解の話はまた今度ということで……」

大河原「はいはい。そいで，ROMがバージョンアップしたときに富士通から送ってきたんですよ。へぇエライなぁ，と思ったら，保守エリアっていうシール(編注：開けちゃいけないという警告のシール)まで一緒に送ってきてんの。なんか笑っちゃいましたよ」

社長「ROMってボードになってました？」

大河原「いや。普通のゲジゲジ(ICの愛称)でしたね」

社長「そりゃすごいな。それを一ユーザーにやれ，と」

大河原「ICカードのスロットもあるんですけどね。今入ってるのはアシスト社のカードです。アシストカルク，ワード，カードの3つのアプリケーション(編注：表計算，ワープロ，データベース)が入ってるんだけど，これが僕が買ったときに売ってた唯一のカードでしたね」

社長「便利でいいなぁ」

大河原「でも一度も使ってませんよ(笑)。ライターという職業柄，エディタばかり使ってた」

社長「でもこういうカードもね，昔は高かったんですよ。64KBとか128KBとか。今じゃ全然使いものにならないけど」

編DION「何年ぐらい前のマシンでしたっけ？」

社長「うーん。5年前かなぁ。これをウチで買ってった人が警察に詐欺でつかまっちゃってね。それでよく覚えてます」

大河原「なんだかスゴイ理由だ」

編DION「でもそんな時代にそういう設計はスゴイなぁ」

大河原「設計といえば，アダプタが小さくていいんですよ。かつてのDynaBookも98NOTEもそうだけど，アダプタって異常にデカいでしょ。あんなもの持ち歩いてたら疲れちゃうけど，こいつのアダプタはホント小さくて軽い」

社長「DynaBookなんかはね，海外でも使えるようにしてるからあんなに大きいんですよね」

大河原「あと疑惑はAltキー(編注：Alternativeキー。IBMマシンについている)。ついてるんだけど，何に使うのかまったくわからない(笑)。富士通の人，読んでたら教えて」

編DION「ところで，鑑定人の目から見て，いまだといくらくらいの値がつくものなんですか」

社長「うーん。先進設計を評価して，4,000円ってとこかなぁ」

大河原「あ。思ったより高い」

鑑定人の裁き

¥4,000

鑑定人が毎回値をつけてくれるわけだが，実際にマシンを買い取るわけではないので要注意！　同じマシンだからといって持っていっても，買い取ってはくれないからね，古いマシンが山積みになっても困るだろうし。そんなわけだから，くれぐれも誤解のないよーに注意してね。

マイコンショップ川口

「マイコン」の言葉が歴史を感じさせるパソコンショップ。98シリーズをメインに，新品・中古・パーツ類と豊富な品揃えを誇る。値段もサービスも良心的なので，近くに住んでる人はぜひ一度足を運んでみることをオススメするぞ。

埼玉県川口市本町2-6-25

☎ 048(225)1718　FAX 048(225)0423

CLIPPING NEWS

HOTでZAPな蔵出し生情報をアナタに！

【NEWS】

「タワー」がシムシリーズの冠を付けて世界へ オープンブック，米マクシスと提携完了！

前列左端があのウィル・ライト。その右が斎藤さん

Macユーザーに好評を博しているシミュレーションゲーム「タワー」が，「SimTower(シムタワー)」の名前で1994年クリスマスまでに全世界で発売されることになった。シムとくれば，そう。あの「シムシティ2000」などを発売しているマクシス社が販売を行うのだ。マクシス社が，自社ブランド「シムシリーズ」に外部の作品を加えたのははじめてのこと。

オープンブックのゲームデザイナー斎藤由多加氏ほか数名のタワー開発スタッフは，9月初旬にマクシス社を訪れて，現在日本で発売されているMac版タワーを海外向けにアレンジする作業を開始した。また，当初から予定されていたWindows版の開発も同時に着手していて，Windows版に関してはどうやら日本よりも海外での出荷が先になりそうだ。

マクシスのスタッフに指示を与えるオープンブックの斎藤さん

現地スタッフと，綿密な打ち合せをかわす斎藤さん

なによりも，日本で開発されたゲームタイトルが米国の会社から全世界に発売されるのは，すばらしい快挙だ。このあたりのことを，「タワー」の主力ゲームデザイナー斎藤さんに聞いてみた。「タワーはより大きな世界への入口なんですよ。普通のゲームはクリアするとハードディスクから消されてしまう。でもタワーはずっとユーザーのハードディスクに居続けるソフトにしていきたいんです。今後追加キットとして，吹きぬけのロビー，立体駐車場なんかが予定されています。どんどんユーザーの意見を取り入れて，ずっとハードディスクに存在する，そんなソフトにしたいですね。ですから，みなさんユーザー登録ハガキを必ず送ってください」

【NEWS】

ぷよぷよを囲碁，将棋なみに全日本ぷよ協会準備委員会発足

アーケードで「ぷよぷよ通」が予定され，ますます広がりそうな“ぷよぷよ対戦やりたい症候群”。そんな人を救うため，ついにコンパイルが立ち上がった。

この全日本ぷよ協会とは，囲碁や将棋，武道なみに“ぷよ”段位を認定し，定期的に全国大会を運営していきましょうという組織。協賛はセガ，NECアベニュー，バンプレストと，ハードを超えたぷよ仲間。早く正式に発足して，活動を開始してほしい。全国のぷよファンが待っているぞ。

【SHOP】

世界初！ マルチメディア・アーティストのアンテナショップ

東京・神田神保町に国内外のMac, Windows, DOS/Vをはじめ，常時3000タイトルをストックするエンタテイメントショップがオープン。さらに第一線で活躍中のアーチストのオリジナルグッズも取り揃えてある。見逃せないぞ。

●HI-TECH TSUTAYA☎03(3222)1411

Culture Convenience Club

HI-TECH TSUTAYA

【SHOW】

アーケード，次世代の新作目白押し アミューズメント・マシンショー'94

国内最大のアーケードゲームの見本市，第32回アミューズメント・マシンショーが，9月21〜23日に千葉県幕張メッセで行われた。

今年の主流はやはり，格闘もの，レース，スポーツのようだ。格闘ものでいえば，SNK「真サムライスピリッツ」，アトラス「豪血寺一族2」，セガの「バーチャファイター2」などが超人気。レースではセガ「デイトナUSA SP」やナムコ「エースドライバー」が注目を集めていた。スポーツは旬もののサッカーゲームが多数展示。メーカーによっては，複数のタイトルが発表されていた。また，参考出展ながら，セガとタイトーからHMD（ヘッドマウントディスプレイ）採用のシューティングゲームが発表され，整理券待ちの列が続いていた。早くゲーセンに並んでほしいものだ。

この年末にかけて次世代機が目白押しだが，今回はそれほど目立ったものはなかった。それでも，セガはほぼ完成した「バーチャファイター」や「パンツァードラグーン」などを発表していたが，サードパーティーのソフトはないにひとしい状況だった。まだまだ発表されるまでには時間がかかりそうだが，それだけに期待も大きい。

今回このAMショーを見て，一部ではあるが，メーカーの技術力の大きな飛躍を垣間見たような気がする。ユーザーの欲求は，それに歩調を合わせるようにどんどん膨らんでいる。メーカーの努力に今後も期待したい。

初日からすごい人出の幕張メッセ。遠いのにご苦労さま

セガのHMDでシューティング！　参考出展ながら，かなりの迫力が味わえた

コナミひさびさの体感筐体もの。コンパニオンの足がなんとも気になってしまうけど

来年くらいになれば，HMDものが多くなるんじゃないだろうか。技術は終わりがないね

【NEWS】

パジトノフ監修の新作ソフト発表

あのテトリスの生みの親・アレクセイ・パジトノフが監修する蛇の落ちものパズルが，スーパーファミコンとゲームボーイで発売となる。その名も「スーパースネーキー」。ハマること間違いなし！

●四次元　☎06(815)3766／12月下旬同時発売：スーパーファミコン版は（7,800円），ゲームボーイ版は（3,800円）

ゲーム雑誌のあり方を問うゲーム批評誌創刊！

9月18日に創刊された「ゲーム批評」は，広告がなく，発売されたソフトのみ取り上げる批評誌。メーカー・広告主といったクライアントに媚ない正当な批評記事と，業界のさまざまな情報を読者に提供するという編集方針だ。その姿勢には素直にエールを送りたい。

●マイクロデザイン☎03(3551)9381／発売中（780円・季刊）

【NEWS】

バンタンの3DO参入第1弾完成 次回作は「妖怪人間ベム」（仮）

【NEWS】

バンタンインターナショナル電脳工場の3DO参入第1弾となった，「マーフィーだよ全員集合!!」の完成披露パーティーと次回作「妖怪人間ベム」（仮称）の発表が行われた。当日はマスコミ各社をはじめ，制作関係者が大挙訪れ，メーカーとしてのバンタンへの期待の高さをうかがわせた。

「マーフィーだよ全員集合!!」は，『マーフィーの法則』をベースにした，非常に3DOらしいインタラクティブ・ギャグソフトに仕上がっているぞ。発売は10月21日（6,000円）だ。なお，次回作である「妖怪人間ベム」は，どの次世代機でリリースするか未定。20代後半から30代の人には懐かしい！

●バンタンインターナショナル電脳工場　☎03(3797)1361

【EVENT】

芝浦ゴールドが巨大なコスプレ空間に COSPA in GOLD

10月16日に予定されている「COSPA in GOLD」は，アニメソングで踊る，画期的なダンスパーティー。ゲスト，イベントあり。しかも，コスプレOKだ。なんのコスプレをしてくるかはキミの自由。でも一般常識を逸脱したものはNGになるぞ。チケットは10月13日まで全国のチケットぴあにて発売中。

●コミックキャッスル準備会　☎03(5387)6781／10月16日(日) 12:00～17:00 芝浦ゴールドにて(前売3,500円／当日4,000円) 18歳以上 ノンアルコール，フリードリンク

【NEWS】

ギネスに載った生傷男，FMW大仁田ついに1000針突破！

来年5月引退を宣言しながらも，次々襲い来る刺客と激闘を続けるFMW大仁田"男樹"厚。先日のデスマッチにおいて，ついに念願(？)の1000針を突破し，ギネス記録を更新した。これを記念して11月1日に1000針記念パーティーを開くとのこと。偉いぞ，ファイヤー！

【EVENT】

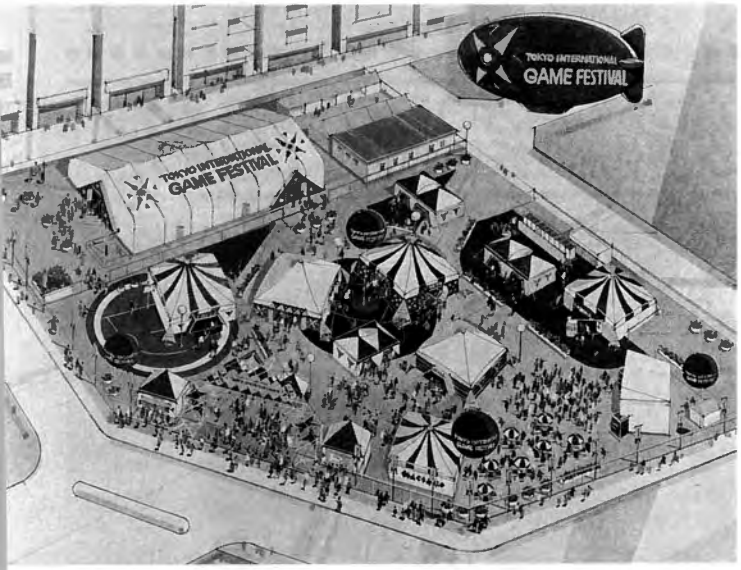
ブロック崩しからファミコンブーム前夜まで テレビゲームの傑作を集めた懐古展覧会

いにしえの傑作を集めたテレビゲーム展覧会が千葉，大阪で開催される。ゲーム史の勉強になるぞ。

●テレビゲームクラシックス　千葉パルコ・スペース7：10月1日～13日(☎043-225-6161)，心斎橋パルコ・スペース191:10月22日～11月1日(☎06-281-8111)／入場無料

【EVENT】

秋葉原電気街主催のゲーム・アワード 東京国際ゲームフェスティバル



ふだん3on3やスケボーで賑わう駅前広場が巨大なテント村に変身。このほか，電気街でもなんらかのイベントが開かれるもよう

世界の電気街・秋葉原を代表する面々で構成される実行委員会。「ハード別，国別ではなく，公平な目で見て，その国境をなくす機会になればいい」と語った

審査員の1人である，ウィザードリィの生みの父ロバート・ウッドヘッド氏

11月19日～23日，秋葉原駅前広場をメインに電気街全体でコンピュータゲームのアカデミー賞とも言える，「東京国際ゲームフェスティバル」が行われる。

審査委員は安田均，遠藤雅伸，藤原カムイ，ロバート・ウッドヘッドなどのビッグネーム15名から構成され，厳正なる審査のうえ各賞が決定される。対象作品は'93年9月1日から'94年8月31日発売されたものだ。なお出展作品，イベント概要等の詳細は次号でお伝えするぞ。

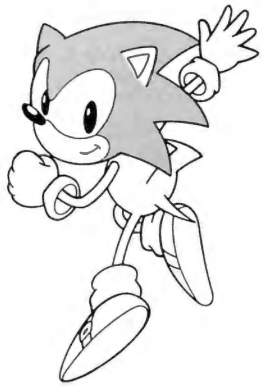
●実行委員会事務局
☎03(3564)2744

【INFORMATION】

セガの情報満載の ニューメディア ネットワークサービス開始

11月に発売を控えるセガサターンや，スーパー32Xなど各種ソフト情報（アーケードもあり）や，ゲームのデモ画面をパソコン通信で提供するニューメディアサービス「セガ・ゲームステーション」。パソコンネットワークならではのフォーラムや，オンライントークで，キミたちの意見交換や交流の場としても活用できる，セガファン必見のサービスだ。入会希望者は，下記電話番号に尋ねてくれ。

●People事務局　☎0120(860)864



【INFORMATION】

最新のビジュアルコンピューティング技術を堪能 SiliconGraphicsEXPO'94, 10月26日より開催

昨年は2日間で22,000人を動員した「SiliconGraphics EXPO」。今年は会期を10月26日から28日までの3日間に延長し，会場も2カ所併用。国内外の識者や企業のトップによる講演，CGフィルムショー，セミナー，バーチャルリアリティコーナー，ゲームエンタテインメントコーナーなど，非常に盛りだくさんな内容になっている。参加者はマルチメディアのなんたるかを実感できるだろう。

●事務局　☎03(5565)3722／会期：10月26日(特別招待日)，10月27日～28日(一般公開日)／会場：横浜アリーナ・新横浜プリンスホテル／入場料無料（CGフィルムショーのみ2,000円）

22,000人を動員した，昨年のSiliconGraphics EXPO'93

【INFORMATION】

計2000名にピンバッヂをプレゼント 「パワードール」ユーザーキャンペーン

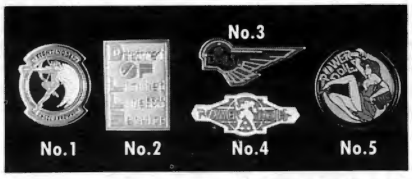
工画堂スタジオでは，「パワードール」ユーザーを対象とした2つのキャンペーンを実施する。

①「Sープレミアムディスクプレゼント」"Dolls"のメンバーから，スタッフが独断で選んだ6人のキャラのCG付きプロフィールを紹介したプレミアムディスクを，応募者全員に！　封書に住所・氏名・ユーザー登録番号・ご希望の機種とメディア(5″／3.5″)を明記のうえ，送料・実費分として90円切手3枚を同封してください。

②「オリジナルピンバッヂプレゼント」写真のピンバッヂを抽選で毎月500名，合計2000名にプレゼントします！　封書に住所・氏名・ユーザー登録番号（マニュアル巻末参照）・ご希望のバッヂ番号を明記のうえ，官製ハガキで応募してください。

①の受付締切は11月30日必着，②の受付期間は8月～11月，各月末日必着分で抽選するとのこと。奮ってご応募を！

●工画堂スタジオ☎03(5373)0191



宛先　〒166 東京都杉並区高円寺北2-3-16 吉川ビル4F ㈱工画堂スタジオ内
「Sープレミアムディスク」
「ピンバッヂ」プレゼント係

【RELEASE】

ソフトウェアも積極的に参入 三洋3DO・TRY販売開始

三洋の3DO「TRY」が10月1日から販売開始された。もちろん性能，価格はRealと同じ。しかし，販売戦略として玩具流通への直販体制も敷くとのこと。またソフト開発も積極的に支援し，自社ブランドソフトを来年15タイトルほどリリースしていく方針とか。

●三洋　☎0276(63)8783／発売中(54,800円)

【RELEASE】

格闘アクションはやっぱ6ボタン 富士通TOWNS6Bパッド発売

ビングの「ブランディア・プラス」に同梱され，また今月発売のカプコン「スーパーストリートファイターII」の初回出荷にも入る富士通6Bパッドが，10月下旬(3,500円程度)に別売されることになった。格闘ゲームのコマンド入力は，ますます複雑化する傾向にあり，格闘といったら6ボタンが標準の時代。その意味でも対応ソフトのラインナップが楽しみだ。

●FMインフォメーション　☎03(3646)0816／10月下旬発売予定(3,500円程度)

【RELEASE】

従来のステレオサウンドを 3次元立体サウンドに

ダイナミックな音響システムになってしまう，3次元立体音響ステレオアダプタが日本に上陸した。対応機種はサウンドカード，アンプスピーカー搭載のすべてのパソコンと家庭用ゲーム機だ。

●ソディック エンジニアリング　☎045(942)3190／発売中(39,800円)

【RELEASE】

アイワが高速CPUを搭載した一体型DOS/Vパソコン発表

アイワが高速CPUと大容量HDを搭載したCD-ROMドライブ，高画質テレビと一体型のマシンを10月21日に発売。

●アイワ　☎03(3371)7930／PC-MT466：i486DX2-66MHz，HD345MB(435,000円)，PC-MT433：i486SX-33MHz，HD273MB(310,000円)

【RELEASE】

快適な高速性と低価格を実現した4倍速CD-ROMユニット

ティアックがPC-98シリーズの周辺機器として，新製品「4倍速CD-ROMユニットCD-400A」を発売した。同社では自社製ドライブで一貫生産することにより，高い信頼性と低価格を実現。

●ティアック　☎0422(52)5078／CD-400A：発売中(49,800円)

【RELEASE】

マルチメディア時代に向けた新音源規格 ヤマハ新音源規格「XG」を提唱

本格的マルチメディア時代に向けて，ヤマハはデジタル機器の音源に関する新規格「XG」を開発した。

これは国際標準規格「MIDI」の一部で，音色の配列に関する規格である「GM」をより拡張し，時代とともに複雑化していくコンピュータ周辺環境にも対応させ，豊かな表現力とデータの継続性を可能にしたもの。この新規格によって音色のバリエーションが大幅に増やせるようになるほか，表現力豊かなデータが制作できたり，楽器・コンピュータを含む，今後の音楽データの共有化が図れるという。また，制作したデータが将来にわたって利用できるようになるらしい。つまり，XG規格は従来のMIDIより，拡張性，互換性，適応性に優れているという特徴があるのだ。ヤマハではこの規格の内容を公開し，関連各社に提唱していくことにしている。また，この規格対応の音源モジュール，シンセサイザー，電子ピアノも開発中とのこと。

●ヤマハ　☎053(460)2431／XG規格対応第一弾音源モジュール「MU80」は12月発売予定（79,000円）

XG規格対応第一弾「MU80」

BOOK CLIP

三國志アイテム物語

●発売中●光栄●伊豆平成・一二三四郎・弓月つかさ著●1,300円(込)

「青龍偃月刀」「赤兎馬」など，三國志に登場するアイテム（武器，書物など）から13種類をピックアップし，それぞれにまつわる伝記的物語をショートストーリー風に綴ったもの。著者によるオリジナルの物語があるのはどうかと思うが，ファンには魅力的。

三国志VS三国演義 ～群雄サバイバルの虚実

●発売中●光栄●三上修平編著●1,200円(込)

小説・三国演義と歴史書・三国志を題材に，黄巾の乱から官渡の戦いまで活躍した群雄の実像に迫る，カルトシリーズ。小説，歴史書でまったく違った記述をされる群雄の真の姿とは……。ビギナーからマニアまで，読みごたえありの三国志研究本。

「ペンドラゴン」リプレイ 三つの槍の探索

●10月上旬発売●ソフトバンク●佐藤俊之著・健部伸明監修●1,800円(込)

「RPGマガジン」（ホビージャパン）で好評を博した，テーブルトークRPG連載リプレイ「三つの槍の探索」を単行本化したもの。連載当時のファンはもちろん，テーブルトークをやってみたいなという初心者や，アーサー王伝説に興味がある人にもお勧めできる。

名馬列伝 ～メジロマックイーン

●発売中●光栄●光栄出版部●1,500円(込)

史上初めて獲得賞金額が10億円を超え，最強のステイヤーとして昨年惜しまれつつ引退したメジロマックイーンを徹底的に分析・解説。ライバル紹介，血統の秘密，大川慶次郎氏ら競馬界の著名人が思い入れたっぷりに語るエピソードには思わずホロリ。

【RELEASE】

CD-ROMの常識を破る 7枚ディスクCD-ROMチェンジャー

ナカミチは，独自のMusicBankメカニズムを搭載した，7枚対応2倍速CD-ROMチェンジャー「MBR-7」を低価格で発売予定。
●ナカミチ ☎0423(45)3003／10月20日発売(49,800円)

続々新製品登場！ GAME SOULのゲームアイテム

パーカー各種（6,500円：サイズM,L）

東京・渋谷パルコPART 3（2F）と大阪・心斎橋パルコ（3F）にオープンした「GAME SOUL」のホットなアイテム紹介をするぞ！
●インフォメーションセンター ☎03(5360)6705

【GOODS】

時計（2,500円～3,800円）

ESSAY CLIP

'95年のWindowsは長寿OSになるか？

開発コードネームってのはカッコいい。どこでもそうだけど，発表されていない，あるいは，まだ名前が決まってない開発中の製品には開発コードネームってのがついている。アップルの開発コードネームってけっこうカッコいいものが多くて，今作られているOSには，ガーシュインやコープランドがある。マイクロソフトも同様に，シカゴ，カイロ，デイトナなんて名前でOSを開発している。

そのシカゴの正式名が発表された。多くの予想を裏切って，Windows95に決まった。95年のWindowsってわけだ。日本語版が96年にずれこんだらどうするんだとか，今まで3.11とか3.10Aで表していた細かいバージョンアップはどうするんだとか，98年にWindows98なんてことになったら日本のユーザーは大混乱するぞとか，いろいろいわれているけれども。どうしてこんな名前になったのか。

バージョン○○ってパソコン界独特の言い方が普通の人には分かりにくかろう，その点，発売された年度にすればどれが最新バージョンかわかりやすいではないか，ってことらしい。でもさ，発売年だと馴染みやすいって，そういう名前の商品を出しているメーカーはあるだろうか。浮かばない。

アメリカではどうかしらぬが，とても長続きするネーミング方法とは思えぬ。少なくとも，これで長続きした例は1つしか思い浮かばぬ。Gメン'75である。これにあやかればWindows95も10年くらいの長寿OSになるかも。まあ，同じバージョンを10年も使うハメになったらかなわんが。（荻窪圭）

VIDEO CLIP

白雪姫

●ブエン・ビスタ・ジャパン●10月28日発売(12月31日までの期間限定生産)●4,635円(込)●83分●VWSJ4024(日本語吹替え版)，VWSB4024(2カ国語)，VWSS4024(字幕版)

1937年に映画史上初の長編アニメーションとして公開された「白雪姫」がビデオになった。本編未収録の幻のシーン10分間も収録された完全版。しかも，12月31日までの10週間限定生産品。お買い求めはお早めに！

PEACE BLUE -TOKYO WILD DOLPHINS-

●ポニーキャニオン●10月21日発売●3,500円(込)●HiFiステレオ／20分●PCVP-11521

パイオニア，レーザーアクティブ用ソフト「メロンブレイン」に収録されているイルカの映像を1本のビデオにまとめた作品。一切のエフェクトをかけていないピュアブルーな映像と越美晴らの美しい音楽とのカップリングの前に，ただことばを失うばかり。

リトバルスキーのプロを目指すサッカー

●ポニーキャニオン●発売中●3,800円(込)●45分／HiFi●PCVE10175

解雇報道が信じられない，ジェフ市原の天才ドリブラー・リトバルスキーが，2002年W杯を目指す子供たちに送るHOW TOビデオ。第1巻はパス，ドリブル，トラップ，シュートなどの個人技術編，第2巻はチームプレイ編となっていて，いずれも教え方のうまさが光る。

幽☆遊☆白書・映像白書 ～暗黒武術会の章～下巻

●ポニーキャニオン●発売中●2,900円(込)●30分／HiFi●PCVG10114

原作は終了したものの，TVアニメはますます好調の「幽☆遊☆白書」。暗黒武術会のドキュメント，声優インタビューなど企画が目白押し。

おたくの星座①

●ケイエスエス●発売中●5,300円(込)●30分／ステレオ●JSVA22471

1991年に発売された，FC「おたくの星座」に端を発する本宮ひろ志＆江口寿史コンビがおくる世紀のおたく物語。

CD CLIP

NEO·GEO·SUPER LIVE/ 1994
SNK新世界楽曲雑技団

●ポニーキャニオン●発売中●2,500円(込)●CD:PCCB00161

大変な盛り上がりをみせたゲームミュージックフェスティバル'94。このアルバムでライヴの熱い空気を体感すべし

ブランディッシュ ピアノ コレクション

●キングレコード●10月21日発売●3,000円(込)●CD:KICA1153

シリアスで重厚な楽曲が好評の「ブランディッシュ」の1と2より選曲。ハイクオリティなアレンジに仕上がっている

英雄志願

●データム・ポリスター●10月26日発売●2,500円(込)●CD:DPCX5044

音楽にも定評のあるマイクロキャビンのポップなBGM集。アレンジ,ボーナス・トラックを含む全23曲は聴きごたえ十分

ラグナレック全曲集

●データム・ポリスター●10月26日発売●2,500円(込)●CD:DPCX5045

グローディアの人気ソフト「ラグナレック」の壮大な世界観を,中村一気氏の音楽が広げます。収録は全21曲

Happy Toy
Chara

●エピック・ソニー●10月10日発売●2,800(込)●CD:ESCB515

TVCMでも活躍中のChara。常習性のある彼女の声が,キラ音系の機械音とあいまって,リスナーの脳を溶かします

LOVE OR NOTHING
中島みゆき

●ポニーキャニオン●10月21日発売●3,000円(込)●CD:PCCA00649

「空と君のあいだに/ファイト!」を収録の待望のニューアルバム。一度ハマると病みつきになる,中島みゆきの魅力が満載

ヴィーナスと恋泥棒
楠瀬誠志郎

●キティ●10月26日発売●3,000円(込)●CD:KTCR1288

ドラマの主題歌,CM曲を数多く提供してきた彼の8thアルバム。ついロずさんでしまうようなメロディーがいっぱい

Princess Moon
GWINKO

●メディアレモラス●発売中●3,000円(込)●CD:MRCA10018

5曲目のアニメ『サムライスピリッツ 破天降魔の章』の主題歌は,アップテンポでとっても気持ちよかよ

MOVIE CLIP

鬼才ティム・バートンが贈る 超カルトなマペットファンタジー!

「THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS」

スタイリッシュな映像美,細部にこだわったセット,全編を覆うダークな雰囲気。メジャーでありながらも,そこはかとなく漂うカルトな匂いで他のハリウッド作品と一線を画してきた鬼才ティム・バートン。ディズニー・スタジオのアニメーター時代から温めていた企画が,このストップ・モーション・アニメーション『THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS』だ。

『バットマン』シリーズのエキセントリックな悪役"ジョーカー"や"ペンギン",『シザーハンズ』の心優しきハサミ人間"エドワード"と,社会に適応できないフリークスをこよなく愛するバートンが今回作り上げたのは,ダンディな骸骨男に,つぎはぎだらけの人形,クレイジーな科学者といった,まさにフリークスだらけの怪奇なパラレル・ワールド『ハロウィンタウン』。恐怖だけが快楽である町民たちの楽しみは,年に一度のハロウィンをいかに恐ろしい夜に仕立て上げるかということ。

そんな平凡な毎日にむなしさを感じていたかぼちゃ大王のジャック・スケルトンがこの物語の主人公。ある日偶然に『クリスマスタウン』に迷い込んだジャックは,初めて目にする彩り鮮やかなツリーや心踊るデコレーション,人々が発する優しさにすっかり魅了されてしまう。そこで思いついたのが,自分がサンタクロースになり代わること。準備は着々と進んでいく。それが世界中の人々に恐怖を与えることだと気付かずに…。

あくまでも幻想的に,そして不気味ながらどこか愛らしいキャラクターたちの,ミュージカルじたての優しさ溢れるファンタジーは,バートンの原点であるディズニー・アニメをほうふつさせる。

(文/斎藤由紀子)

●配給/ブエナビスタ●製作・原案・キャラクター設定/ティム・バートン●監督/ヘンリー・セリック●10月中旬公開

READERS CLIP

読者コミュニケーションコーナー次号より開設予定 よってここに御意見のハガキを所望する

みんなだって読んでるだけじゃツマラナイ。それならと,ここにREADERSのためのサロンを開設することを宣言します! もちろん投稿が多くなってきたら拡張・独立の覚悟もあるのでよろしく。

募集①《ソフトメーカーへの意見・要望・陳情・激励"意要陳激"》

「最後にあのキャラが死ぬのはないんじゃない?」「せめて半年に1本くらいリリースしてよ」「おたくって常時何ライン動いてんの?」みたいな意見,要望を大募集。

募集②《READERSレビュー 次号のお題:ポリスノーツ(PC-9821・コナミ)/無人島物語(PC-9801・ケイエスエス)》

読者によるゲームレビュー。400字程度でさらさら書け。

募集③《こんなコーナーやったらどうなん?》

アダルトゲーム超私的利用法/どうする,どうなる火星人/日米環境EXPO'94/トラックボール同好会……などのくだらないものから,高尚なものまで,企画概要を書いて送ってちょうだい。

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3ソフトバンク㈱
GAME BLAST編集部「READERS CLIP ○○」係まで

マニュアルを読まない人が読まなきゃいけないページ

パソコンゲーム実践ガイド

このコーナーでは，おもに誌面で紹介されたゲームを中心に，インストールの手順などでわかりにくいところ，つまずきそうなところなどを説明していくぞ。ここさえ読めば，どんな人でもインストールは完璧さ。

シャドウキャスター (PC-9801/21)

もともとDOS/Vマシンで登場したアクションRPG。アクションRPGというと聞こえがいいけど，最初のほうは武器も魔法も使えなくて殴る蹴るの力技をひたすら繰り返すだけ。ほとんど乱暴者。でも，独特の世界観にのっとったゲーム進行と，グルグルと動きまわるあの感覚は面白い。

ここで紹介するのはフロッピーディスク版でのインストールの話。CD-ROM版もあって，当然そちらは違うので注意して。

まず言っておくと，インストールプログラムはかなり優秀。これなら面倒なこともなく，誰にでもインストールできることだろう。どうやらINFINITYという会社のインストールプログラムを使っているらしく，いろんなソフトに採用されている(最近ではシムシティ2000なども同じだった)。このインストールプログラムが普及すると，インストールで悩みまくることがなくなっていいかもしれない。そしたらこのページも必要なくなるし。

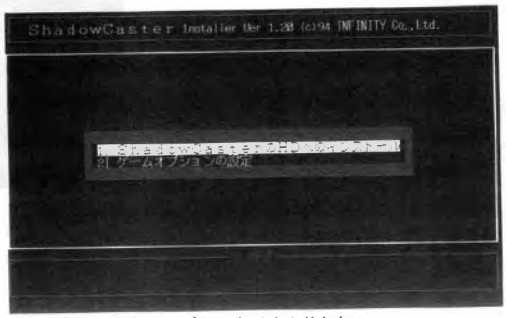
インストールをはじめるには，初期メニューで1番を選択すればいい。で，インストールしたあとで2番を選ぶ。簡単。1番を選ぶとディレクトリを作成したあとで「ディスクをセットして」っていうメッセージが出るから，あとはディスクを順番にセットしてあげるだけ。そしたら圧縮されているプログラムが次々とインストールされていく。

普通インストールプログラムっていうのは最初のディスクに入ってるものだけど，こいつは7番(最後のディスク)に入ってる。ここだけは気をつけて。英語版の開発元のオリジンのゲームはこういうのが多いんだよね。つい習慣で1番のディスクを入れて，文句いわれてから入れ替えたりして。

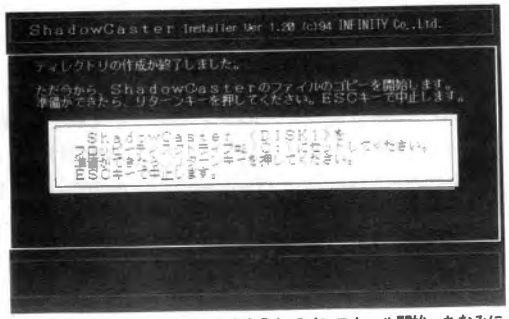
対応グラフィックボード一覧

NEC	9821A/B/Cシリーズ内蔵
アイ・オー・データ機器	GA-98NB1，GA-1024A/1024AL/1280A/1280AL
メルコ	WAB-S/1000/2000，WAP-2000/4000，WSR-E/G
カノープス	PowerWindow 801/801+/801G/928/928G/928II

インストールが終わったら，次は初期メニュー2番の「ゲームオプションの設定」。まずはBGMを鳴らすためのサウンドドライバの設定。サウンドブラスターだけじゃなくてMIDIにも対応している。MIDIの接続方法も，MPU-PC98(MIDI専用インタフェースボードでMIDIに接続)，SoundBlaster(サウンドブラスターからMIDIに接続)，RS-232C(マシン本体のRS-232Cコネクタから MIDIに接



初期メニュー画面。シンプルながらもわかりやすい



このメッセージが出たらディスクを入れてインストール開始。ちなみにドライブ番号(ここではC:)は，きちんとマシンの構成を読み取って変わってくれるから，ここがC:じゃなくてもOKだ

インストール中の画面。decompressedは「解凍済み」ということ

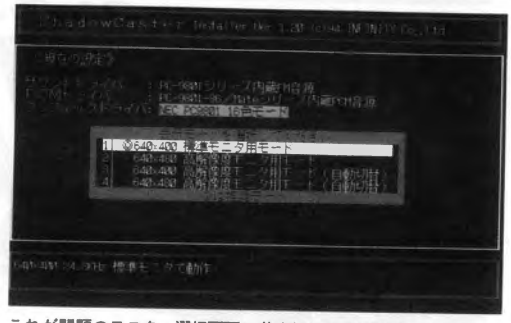
サウンドドライバの設定。MIDIの選択肢が3種類もあってうれしい限り。サウンドブラスターもサポートされてるし

続)の3種類が選べて親切このうえない。MIDIがあればBGMがすごくキレイな音になるから，もってる人は即刻接続するべきだろう。

そのあとで，効果音を鳴らすためのPCMドライバを設定する。これは別に問題ないだろう。

そして最後が肝心のグラフィックドライバ。対応機種とメーカー名の一覧を載せておくから，このなかから自分が装着してるグラフィックボードを選ぼう。これは難しくない。むしろ，ボードを選んだあとのモニター選択のほうがちょっと悩むだろう。

グラフィックドライバの選択。ここはまぁ間違えることはないでしょう。間違えてもゲームが動かないだけだし（それは困るか）



これが問題のモニター選択画面。基本的には1番を使えって書いてあるけど，MATEシリーズとモニターを一緒に買ったような人なら4番でも問題ないんじゃないかな

モニター選択画面は，なんだかわかりにくい選択肢だ。でも，星の数ほどあるモニターの機種名をいちいち出しているわけにもいかないのは事実。モニターの周波数の問題とかいろいろあるんだけど，「ノーマル98で使ってる昔のディスプレイは選択肢1番」「9821シリーズを買ったときに一緒に買ったモニターは2番もしくは4番」なんていう非常にアバウトな選択方法もある（結構頼りになると思うけど）。わからないときは，この方法でやってみるのが一番無難だ。間違えたからってパソコンが壊れるわけじゃないし。

ストライクコマンダー (PC-9801/21)

DOS/Vマシンの「現代戦フライトシミュレータ」の代名詞にさえなっている感があるストライクコマンダーが，98シリーズに移植された。ソフト自体はちょっと古いものだが，いま遊んでも十分に通用するところがすごい。懸念されていたスピードも，486以上の98シリーズで遊ぶぶんにはまったくストレスを感じさせない。ここでは，そのストライクコマンダーのCD-ROM版についてのインストールを紹介しよう。

先に述べておくと，パッケージには「PC-9801/9821シリーズ対応」と高らかに書いてあり，互換機（いわゆるエプソンのマシン）では動作しないらしい。

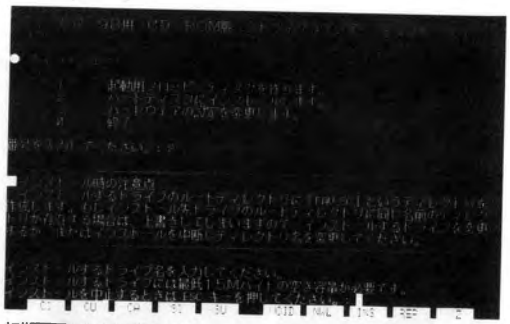
情報を集めた限りでは，実際にエプソンのマシンではほとんど動作していない。100%動作しないわけではないのだが「動かない」と考えていたほうがいいだろう。ちょっと前なら「98とエプソンはほぼ100%互換」と考えても問題なかったが，MATEが出現したあたりから状況は変わってきているらしい。エプソンユーザーは注意されたし。

それから，編集部にあった緑電子の外付けCD-ROMドライブ「CXA-301」でも動作しなかった。いろいろと試してみたが，CD-ROMのドライバソフトが「NECCD.SYS」でないと動作しないようだ。結局のところ編集部では，NEC純正のマシンにNEC純正のCD-ROMドライブでないと動かなかった。全部が全部そうではないのだろうが，該当しそうなユーザーは十分気をつけて購入してほしい。なにしろメーカーは「純正品以外での動作を保証しません」と書いてあるのだから。

対応グラフィックボード一覧

NEC	9821A/B/Cシリーズ内蔵
アイ・オー・データ機器	GA-98NBI，GA-1024A/1024AL/1280A/1280AL
メルコ	WAB-S/1000/2000，WAP-2000/4000，WSR-E/G
カノープス	PowerWindow 801/801G/928/928G/928II

インストールの初期画面。順番にやっていこう



初期画面から2番を選んだところ。ハードディスクに「EAV-SC」というディレクトリがある人は要注意。普通はないと思うけど

「EAV-SC」というディレクトリがあると，警告のメッセージが出る。ちなみにここの選択肢はできれば2番を選んでほしい。ゲームプレイの待ち時間が速くなって，全然違ったものになる

でインストールだが，画面は地味だがツボは押さえてある。メインメニューの1番から3番まで順番にやっていけばインストールできるだろう。しかしちょっと画面が地味すぎるような気がする。基本的に前のメッセージが消えずに，文字がそのまま流れていくあたりはちょっと寂しい。インストールという作業は，すべてのユーザーが最初にお目にかかるところなの

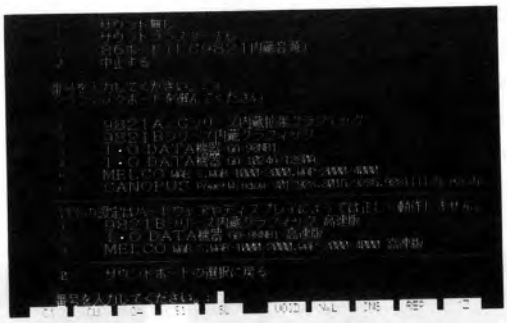
で，もう少しなんとかしてほしい。次の製品での改善を望む。ただし，メッセージ自体は非常に親切なので，キチンと読んでいけば，戸惑うことはないだろう。

あえてコメントをつけておくと，メニュー2番の「ハードディスクにインストールします」のところは，インストールするドライブ名（普通の98ユーザーならA）を聞いてきたあとに，もうひとつ選択肢がある。

ここで1番「最低限必要な〜」を選ぶと15MBぶんインストールして，2番「ドライブの空容量に応じて〜」を選ぶと，ハードディスクの空きに応じてインストールする量を調節してくれる。当然ハードディスクにたくさんインストールしたほうがゲームが速くプレイできる。ハードディスクは，CD-ROMより圧倒的に読み込むスピードが速いのだから。空き容量に余裕がある人は2番を選んでおくのがいいだろう。

また，グラフィックアクセラレータの選択に関しては，例によって一覧が出てくる。このなかから自分の環境に合った番号を選ぼう。「9821を持っててアクセラレータもなんかついてるハズなんだけど，どれだかよくわかんないや」という場合は，1番ないし2番を選んでおくのが無難だろう。正直いって，感動するほどスピードが変わるわけではないし。

インストールしたあとに初期メニューの3番を選ぶとサウンドボードの選択になる。最近は98用のサウンドブラスターに対応したソフトも増えてきた



次はグラフィックボードの選択。対応ボードはなかなか多種類にわたっているといえるだろう

TIE FIGHTER (DOS/V)

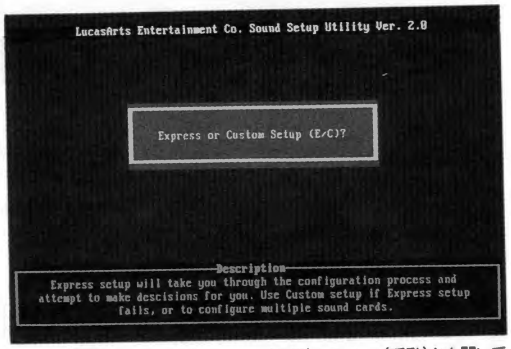
いやあ待った待った。しかし待たされた甲斐があったというもの。なんてったって日本語マニュアルがスゴイ。DOS/Vの英語版ゲームっていえば，たいてい10ページぐらいしかない簡易マニュアルがついてたもんだけど，TIE FIGHTERは違う。英語版のマニュアルを余すとこなく翻訳して，キッチリ製本した立派なマニュアルをつけてある。これはすごいぞ。

あんまりスペースがないから話を戻そうか。これはDOS/Vソフト全般にいえることだけど，インストールプログラムはとても親切だ。もういたれりつくせり。問題はそれが英語だということだろう。なにやら英語で「〜していいですか？(Yes/No)」とか聞かれると，やっぱり戸惑うもんね。

細かい状況は写真を見てほしいけど，まあ基本的に音源カードの設定をしてるだけ。とはいってもそこは国際共通音源。星の数ほどカードが存在するのがやっかい。でもまあ，たいていのカード名はインストールプログラムに出てくるだろうし，ここにない場合でもSound Blasterの設定を選べばまあ問題ないだろうと思う。

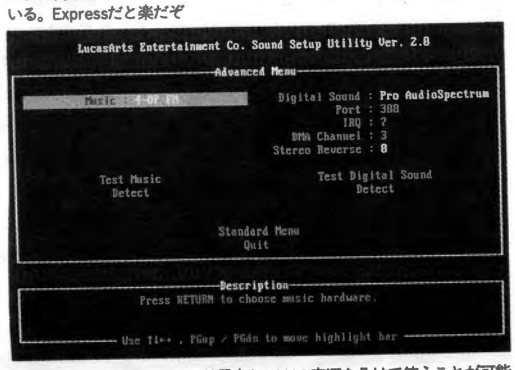
あとIBMゲームで問題なのはCONFIG. SYS と AUTOEXEC. BATの設定ね。TIE FIGHTERはそんなにキビシイメモリ環境を要求してこないけど，どうしても動かないときはインストールプログラムのメニューで「Make a Boot Disk」を選んで，フロッピー起動用のディスクを作るのが無難でしょう。TIE FIGHTERを遊ぶときはそのフロッピーからパソコンをスタートさせるってこと。

これがインストールの初期画面。必要な情報は全部緑の部分にある。ちなみにrequiredは「必要」ってことね



これは音源のセットアップ。Express（自動）かCustom（手動）かを聞いている。Expressだと楽だぞ

Expressを選択すると，こうやって自動で認識してくれる。テストもできて二重に安心だ



これはCustomのメニュー。効果音とBGMの音源を分けて使うことが可能だ

ウィザードリィCDS (PC-9801/21)

タイトルから端折ってるけど，CDSは「クルセイダーズ・オブ・ザ・ダークサヴァント」のことだ。やはりこういうゲームは英語じゃちょっとツライので，ファンにはこたえられない日本語化だろう。現在第8作目（CDSは7作目にあたる）に開発も着々と進んでいるらしいので，今後もウィザードリィには要注意というところか。

で，インストール。インストールプログラムを実行すると，まず大量の英語が表示されてちょいとビックリ。「こういうことしちゃダメだよ」みたいなことが山のように書いてあるだけだから特に一所懸命読むことはないんだけど，せっかくの日本語版ならこのへんも日本語化してほしかった気がする。

でもインストールするときはちゃんと日本語化されてるし，内容もとても親切だ。インストールにかかわる情報は一画面に表示されてて，とてもわかりやすい。わかりやすいけど，ちょっと問題ありかもしれない。

まず転送元ドライブと転送先ドライブだけど，標準の設定がA（転送元）とC（転送先）になっている。DOS/Vマシンだと「フロッピーはA。ハードディスクはC」というのが当たり前だが，98シリーズはそうじゃない。人によってそれぞれ違うだろう。（大体は，転送元がBまたはC，転送先がAだと思うが）。ここはすかさず自分の設定に書き換えよう。

あと，EMSもちゃんと読みとってくれなかった気がする。この画面もEMSは「EMS:あり」のはずなのに「なし」になってた。この2つに気をつければ問題なくインストールできるだろう。

ちなみに「現在のメモリ構成での実行の可能性：マウスとともに可能」という項目が，意味がわからないかもしれないけど，とりあえず気にしなくてもOK。「マウスを使ってゲームができるよ」ということだ。マウスを使えるようにするとメインメモリが少し減るので，人によってはマウスでゲームができないことがあるかもしれない。まぁ普通は大丈夫だと思うけど。

設定が終わったら「組み込み」のところを選べばインストール開始だ！

英語がズラズラ出てきてちょっとビックリ。メーカーに怒られるかもしれないけど，読まなくてもインストールはできる

これが設定画面。カーソルで移動させて選択する。ビデオの調整（画面を明るくしたり暗くしたり）もここでできるのはちょっと意外だった

■つまずきやすい用語

[カレントドライブ]

「カレント＝現在の」すなわち「現在のドライブ」っていうこと。うーん，直訳じゃ余計わかんないかも。要するにMS-DOSの画面で「A＞」とか「A：￥＞」とか表示が出てるでしょ？　その「A」の部分のこと。つまり，いま対象になっているドライブ番号のことだというわけ。ほうら簡単。たとえば「A＞」とか出ているところで「DIR」と打ってリターンキーを押せば，Aドライブの中身が見れる。

だから，マニュアルなんかで「カレントドライブをBに変更してください」とかいわれたときには，「A＞」と出ているところで「B：」と打ってリターンキーを押せば表示が「B＞」に変わって，「カレントドライブ」が変更される。

[解像度]

画面の解像の度合のこと。そのまんまか。ノーマル98なら640×400ドット，MATEシリーズなんかは640×480ドットも出せる。Windowsなどを使うと800×600ドットとか1024×768ドットなんかも表示できる。「ドット」っていうのは画面の点のことで，640×480ドットなら307200個の点で画面が作られてるんだ。すげぇ。

ちなみに98シリーズで高解像度といったら普通640×480ドットのことで，Windowsで高解像度といったら普通800×600ドット以上のことを指す。機種によって違うから気をつけて。

[圧縮]

プログラムをフロッピーディスクに入れるときに，そのまま入れたんじゃ大きすぎて「フロッピー30枚組み」などとなってしまう場合がある。そうなると，インストールが大変なだけじゃなくて，当然ソフトの値段も高くなってしまう。それを避けるために（本当はそのためじゃないんだろうけど）作られたのが，「圧縮ソフト」というやつ。これを使うと，プログラムが一定の法則にのっとって小さくなるのだ。ちゃんとした法則に沿っているので，圧縮されたものを元に戻すことも簡単にできるのがうれしい。戻らなかったら困るけど。

圧縮されたプログラムは大抵拡張子（ファイル名の最後の三文字。COMとかEXEとか）が変わるけど，日本で一般的なのは拡張子LZH（DATA.LZHなど）で，そのLZHファイルを元に戻すには，LHA.EXEというプログラムが必要になる。本気でやってると何ページにもなっちゃうから，詳しい話はまた今度ということで。参考までにどれぐらい縮まるかというと……，

COMMAND.COM：サイズ65091バイト

↓

COMMAND.LZH：サイズ38558バイト

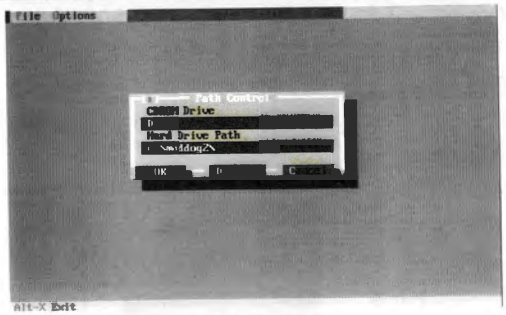
ワープロの文書なんかはもっと縮まるぞ。ちなみに元に戻すことを「解凍」という（人によって違うけど）。おぼえておこう。

MAD DOG Ⅱ (DOS/V)

CD-ROMで遊べる単純痛快シューティングゲーム。いいね，単純なゲームって。なーんにも考えなくていいから。

インストールは比較的楽。CD-ROMデバイスを組み込まなくちゃいけないだけあって，要求される空きメモリも512KBと少ない。これなら，日本語環境からCHEV USで英語環境に切り替えるだけでも動くんじゃないかな。

まずインストールを開始すると，CD-ROMのドライブ番号と，ハードディスクのどこにインストールするかを聞いてくる。基本的にはそのまま<OK>を押せば大丈夫でしょう。変更したい人はここで変えるべし。次に聞いてくるのはゲームコントロール。なんのこっちゃという感じだけど，要するに「デモを飛ばしますか？(Faster Startup)」「倍速以上のCD-ROMドライブですか？(Double Speed CDROM)」と聞いているだけ。

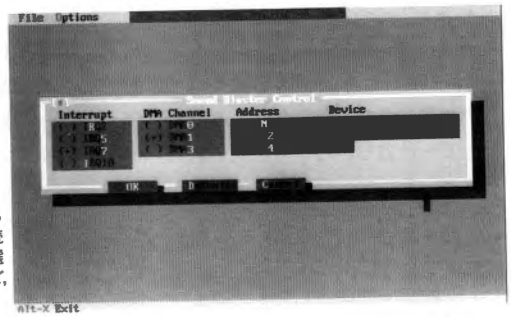


初期画面。ここでインストール先を指定する

デモを飛ばしたい人や，倍速以上のCD-ROMドライブを持っている人はチェックしておこう。

で，最後はお約束のサウンド関係の設定。やれIRQがどうしたとかDMAがなんだとか，初心者にはちょいとわかりづらい。ここの決め手は最初の3つの選択肢「Interrupt, DMA Channel, Address」だろう。ちなみにこれらはマシンのAUTOEXEC．BATの「SET BLASTER＝～」という行を見ればわかるようになっている。「SET BLASTER＝A220 I7 D1」

倍速CD-ROMドライブを持っている人は「Double Speed CDROM」をチェック。デモ画面を飛ばしたいときは上もチェック



ここの意味がよくわからない人は，本文をよく読んでやってみるべし。選択肢はいっぱいあるけど，パターンは少ない

となっていれば「Interruptは7。DMA Channelは1。Addressは220」ということ。DOS画面で「TYPE C:¥AUTOEXEC．BAT」と打ってリターンキーを押せば内容が表示される。どうしてもわかんなかったら，順番に7/1/220でやってみる。それで音が出なかったら5/1/220の順番でやる。これで大抵のマシンは大丈夫だと思う。

チェック・シックス2 (PC-9801/21)

田宮模型の協力で実現した，描き込みの細かいグラフィックが見事な98用フライトシミュレータ。CPUに応じた表示レベル(表示の細かさ)が選択できるところが，古い98からMATEまで遊べて，なかなかうれしい機能だ。

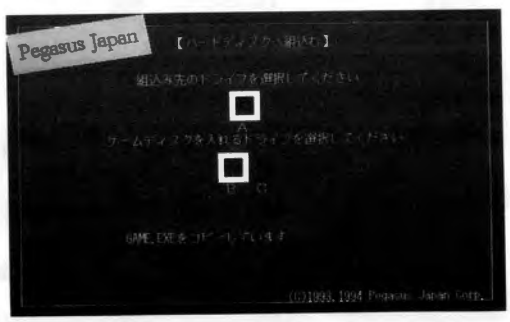
インストールプログラムはシンプルそのもの。最初に選択肢3つのメニューが出るが，フロッピーで遊ぶ人は「MS-DOSの組込み」，ハードディスクにインストールして遊ぶ人は「ハードディスクへ組込む」を選べばOK。あとは問題ないだろう。

「ハードディスクへ組込む」を選んだ場合を例にとると，組込む先のドライブ名(普通はAドライブかな)とゲームディスクを入れるドライブ(普通はBまたはC)を選択すればいいだけ。あとはガッチャンガッチャンとインストールがはじまる。

こういうシンプルなインストールプログラムでも，ついてるのとついてないのじゃ，初心者には大きな違いだ。いきなりDOS画面で「INSTALL」と入力して，挙げ句「INSTALLの後に続けてインストール元ドライブ名とインストール先ドライブ名を入力してください」とかいわれたら，当惑する人も多いことだろう。ここですかさず「INSTALL B: C:」と入力できるには，ちょっと慣れが必要だし。ちなみに音源の設定がなくて不安になったけど，これはちゃんと認識されるので問題ない。

初期メニュー。シンプルなことこのうえない(でもわかりやすい)

ハードディスクへ組み込む場合，ドライブを2つ指定する



これがインストール中の画面。あとはインストールが終わるのを待つだけだ

Rev-LIMIT (PC-9801/21)

ついに98シリーズで登場した3Dポリゴンのカーレースゲーム。動きもいいし音もいい。カーブでケツがすべるところなんか，本当によく感じが出ていると思う。車モノが好きな人にはぜひプレイしてほしい。モデムや直結で対戦することもできるので，友達とバトルをすることもできるぞ。

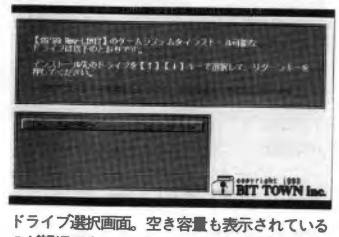
ゲームがよくできているだけじゃなくてインストールプログラムもよくできている。なんとなくDOS/Vのゲームを彷彿させるにぎやかなものだ。そんなところに凝っても仕方ないという意見もあるけど，みんな一度はお世話になるところだから，よくできているにこしたことはないだろう。

まず最初にどこのドライブにインストールするか聞いてくる。参考画面ではAドライブしか表示されていないけど，ハードディスクが何台か接続されていたり，1台のハードディスクのパーティションを切ってあったりすると，ちゃんとBとかCとか表示される。しかも空き容量も同時に表示されるのだ。Rev-LIMITのインストールには10MBぐらい必要だが，どこが空いているのか一目でわかるいいシステムだ。

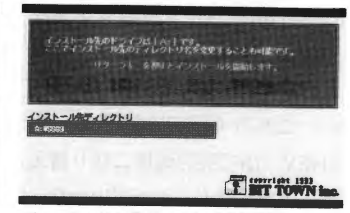
それが終わるとディレクトリの指定。標準では「SS93」という名前だけど，変えたい人はここで変える。まあ標準でいいでしょう。

そしたらインストール開始。なにがうれしいって，下のほうにインストール状況がグラフになって表されてるところがうれしい。別になにかメリットがあるわけじゃないけど「あぁ，インストールしてるなぁ」という感じがしていいよね。こうやってグラフで出てればイライラすることも少ないし。たいていのインストールプログラムはインストールの進行状況がわからないから，イライラしてくるのは経験あると思う。

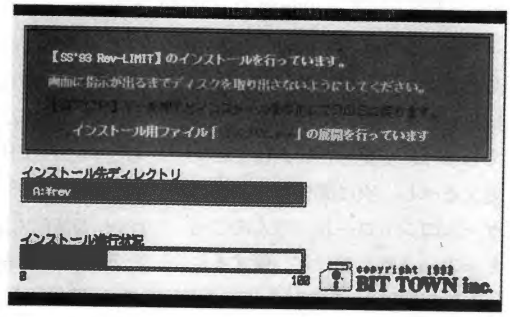
ほかのメーカーも，ぜひともみならってほしいものだ。



ドライブ選択画面。空き容量も表示されているのが親切でよい



ディレクトリの選択。自由に変えてOK



これがインストール中の画面。このグラフがイイ。DOS/VやMacのゲームでは比較的当たり前だけど，98には数少ない

JAMBOREE
平成・王様ゲーム
IL-001
女子高生の実態調査クイズ、もちろん王様ゲームは超過激な命令。キャラクターと実写による、超エッチなQTやPHOTOも盛り沢山の、インタラクティブゲーム。

バーチャル・ジゴロ
シミュレーション・サクセス・ベッドインゲーム
IL-004
あなた自身が主人公、OL・人妻・モデル・女子高生をナンパして口説き落とす天国と地獄の分かれ道。

CD-ROM ON SALE 10.25
ALL ¥9,800
ハイブリッドCD-ROM
for Macintosh & Windows

東京グルメツアー
女体味くらべ（渋谷編）
IL-002
渋谷の街に繰り出して和・洋・中華と料理を楽しみます。
鍵は財布と相談。高級料理には絶品のアダルトQTやPHOTO・・・

AV CREATOR
がんばれ栗ちゃん、進め栗ちゃん。
IL-005
本名栗田八郎、通称クリ・エイト。
栗ちゃんは監督を補佐しながら，日夜制作に励んでいる。下っ端ADのあなたは，栗ちゃんや監督の指示で，AVを作っていきます。しっかり働かないと大目玉。でも涙の中にもAVタレントとウレシイ事も。
キャラクターと実写で迫るAV制作ゲーム。

SUMMER
少女・夏の思い出・ロリータ
PHOTO&QT集
IL-003
あなたの記憶に幼い頃の夏の美少女はいませんでしたか？ あどけないフィリピーナ達の200点にも及ぶPHOTOや，日本の少女のQTをあなたがカメラマンになって撮影を進めるインタラクティブ写真集・・

推奨システム
Macintosh System 漢字Talk7以上/5MB以上の空RAM/13インチモニター以上/16bit以上のビデオカード/倍速CD-ROMドライブ
Windows MS-Windows3.1以上/MS-DOS5.0以上/RAM8MB以上/倍速CD-ROMドライブ
Macintosh、QuickTime、漢字Talkはアップルコンピュータ社の、Windowsは米国マイクロソフト社の登録商標です。

3D-MAX VGA-MAXによる未体験の超3Dゲーム『3Dクレイ射撃』『3D・SFシューティングゲーム』を出品。
お手持ちのパソコンで超本格的な超3Dイメージを楽しめるボードとゴーグルの先進の3Dシステム。

そうご期待 11月24〜6日 DOS/V EXPO

通信販売のご案内
ご希望の方は、お名前、ご住所、商品No.を明記し、税込価格を現金書留にて下記宛先までお送りください。送料は弊社にて負担いたします。

企画・制作 スコイア Inc. | **発売元 IMAGE LAND**
〒144 東京都大田区大森西 4-4-15-1F
TEL 03-3298-8828 FAX 03-3298-8859
このソフトは成人向けです。18才未満の方への販売を禁じます。
© SEQUOIA INC

タダゴトではないおもしろさ。

パソコン&ソフトウェア

ID SOFT

〒920 石川県金沢市鳴和2丁目1-18 代官山ビル1F B号

TEL(0762)51-6030 FAX(0762)53-2425

常時5000本在庫!!

消費税込み・超高速配達

商品名	機種	定価	税込売価
愛姉妹～二人の果実～	PC98	7,800	5,300
亜紀子	PC98/X68/TOWNS	7,800	5,300
ASH～アッシュ～	PC98	8,800	6,000
AMBIVALENZ	PC98/X68/TOWNS	6,800	4,600
あゆみちゃん物語	PC98/X68/TOWNS	6,800	4,600
アラベスク	PC98/TOWNS	7,800	5,300
ALICEの館CD／CDⅡ共	TOWNS	6,800	4,600
ALICEの館Ⅱ	PC98/X68	4,800	3,300
アローン・イン・ザ・ダーク	PC98/9821/TOWNS	12,800	8,700
if～イフ～／2共	PC98/X68/TOWNS	7,800	5,300
if2 ～イフ～CD-ROM版	PC9821/TOWNS	7,800	5,300
淫獣学園	TOWNS	7,800	5,300
淫獣学園	PC98	8,800	6,000
ヴァーストニス	PC98	7,800	5,300
ヴァーストニス	PC9821/TOWNS	8,800	6,000
ウィザードリィC．D．S	PC98/TOWNS	12,800	9,300
VG～ヴァリアブルジオ	PC98	8,800	6,000
ウイニングポスト パワーアップキット	PC98	6,800	4,600
ヴェイル・オブ・ダークネス	PC98/TOWNS	12,800	8,700
宇宙怪盗ファニーBee	PC98/X68/TOWNS	7,500	5,100
AⅣ パーフェクトセット	PC98	14,800	10,100
A列車で行こうⅣ	PC98/TOWNS	12,800	8,700
越後屋 H-GOIYHAH!	PC98	7,800	5,300
悦楽の学園	PC98	7,800	5,300
悦楽の学園 CD-ROM	9821/TOWNS	8,800	6,000
EMIT vol.1/2共	TOWNS	8,800	6,400
ELLE	PC98/X68/TOWNS/MSX2	7,800	5,300
エンジェル	PC98	7,800	5,300
エンジェル CD-ROM	PC9821/TOWNS	7,800	5,300
学園戦記 ～恐怖のパペット計画	PC98	8,200	5,600
雷の戦士ライディ	PC98	7,800	5,300
雷の戦士ライディ CD-ROM	PC9821/TOWNS	8,800	6,000
餓狼伝説2スペシャル	X68	9,800	8,100
劇画もーしょん	PC98	8,800	6,000
きゃんきゃんバニー エクストラ	PC98/X68/TOWNS	8,800	6,000
きゃんきゃんバニー プルミエール	PC98/X68	7,800	5,300
ギャンブラー Queen's Cup	PC98	7,800	5,300
ギャンブラー Queen's Cup CD-ROM	TOWNS	8,800	6,000
銀河英雄伝説Ⅳ	PC98	12,800	8,700
禁断の血族	PC98	7,800	5,300
禁断の血族 CD-ROM	PC9821/TOWNS	8,800	6,000
クイーン・オブ・デュエリスト／外伝共	PC98	8,800	6,000
クイーン・オブ・デュエリスト パワーアップディスク	PC98	4,800	3,300
クイーン・オブ・デュエリスト／外伝αライト共	TOWNS	9,800	6,700
クイーン・オブ・デュエリスト 外伝+外伝α	TOWNS	11,800	8,000
クイーン・オブ・デュエリスト TAKERUパッケージ版	X68	9,800	9,800
クインティア・ロード／Ⅱ共	PC98	8,800	6,600
クラッシャージョウ ～歓楽惑星の陰謀	PC98	9,800	6,700
クリスタルリナール～逢魔の迷宮	PC98		6,000
クリスタルリナール CD-ROM	9821/TOWNS	9,800	6,700
クレセント	PC98/X68/TOWNS	7,800	5,300
現代大戦略EXスペシャル	TOWNS	12,800	8,700
源平合戦	PC98	12,800	8,700
GOKKO Vol.1/2/3共	PC98	7,800	5,300
サバッシュⅡ	PC98	12,800	10,000
沙也香／美穂	TOWNS	6,800	6,000
沙也香～義母	PC98	7,800	5,300
三国志演義2	PC98	3,600	2,600
三国志Ⅳ	PC98	14,800	10,100
三国志Ⅳ	TOWNS	16,800	11,400
三国志Ⅳパワーアップキット	PC98	6,800	4,600
SECRET OF THE SILVER BLADES	PC98	9,800	8,100
私説 戦国時代	PC98	9,800	7,200
Jリーグ1994 プロフェッショナルサッカー	PC98/TOWNS	9,800	8,100
シムシティ2000 (J) 256色	PC98	9,800	6,700
ジャイブ	PC98	7,800	5,300
シャングリラ	PC98/X68/TOWNS	7,800	5,300
シャングリラ2	PC98/X68/TOWNS	8,800	6,000
雀妃楼	PC98/TOWNS	7,800	5,300
雀豪4	PC98	9,800	8,100
雀ジャカ雀	PC98/X68/TOWNS	7,800	5,300
シュヴァルツシルトⅣ	PC98/TOWNS	12,800	8,700
女子高生少女伝説 ｺｽﾌﾟﾚｽﾍﾟｼｬﾙ	TOWNS	12,800	8,700
女子高生少女発熱	TOWNS	12,800	8,700
JINN～永遠の勇士	PC98/X68	8,800	6,000
シンジケート FD／CD-ROM共	PC98/TOWNS	12,800	10,600
スーパーD．P．S	PC98/X68/TOWNS	6,800	4,600
スーパーリアル麻雀 PⅣ HD	PC98/X68/TOWNS	12,800	8,700
SUPER野球道'93 94年度データ	PC98	9,800	6,700
SUPER野球道2 HD専用	PC98	12,800	8,700
ストライクコマンダー (J) FD/CD-ROM共	PC98/TOWNS	12,800	10,600
ストロングホールド皇帝の要塞	PC98/TOWNS	12,800	8,700
スレイヤーズ	PC98	12,800	8,700
ソード・ダンサー ～凶刃の女神～	PC98	12,800	8,700
卒業 '93	TOWNS	11,800	8,000
卒業 ～グラデュエーション～	PC98	11,800	9,200
卒業2 ～NEO GENERATION～	PC98	12,800	8,700
続・妖獣戦記～砂の黙示録	PC98/TOWNS	8,800	6,000
ダービースタリオン	PC98/TOWNS	12,800	9,300
ダービースタリオン エキスパート	PC98	12,800	9,300
ダービースタリオン エキスパートキット	PC98	6,800	5,000
大航海時代Ⅱ	PC98/X68	9,800	6,700
大航海時代Ⅱ	TOWNS	11,800	8,000
Diverse (ダイバーズ)	PC98	8,800	6,000
DALK	PC98/X68	6,800	4,600
DALK	TOWNS	7,800	5,300
ダンジョンマスターⅡ CD-ROM	PC98	12,800	10,600
雛恵美	PC98	7,800	5,300
雛恵美・奈緒美	PC9821/TOWNS	8,800	6,000
チャクラ	PC98	6,800	5,600
超時空要塞 マクロス ラブ・ストーリー	PC98	6,800	4,600
ツーショットDiary	PC98	8,800	6,000
D'ark	PC98	8,800	6,000
D'ark外伝	PC98	7,800	5,300
D．P．S	PC98/TOWNS/MSX2	5,800	3,900
D．P．S SG/Set2/Set3 共	PC98/X68/TOWNS/MSX2	6,800	4,600
Days in Duel	PC98	7,800	5,300
提督の決断Ⅰ	PC98	14,800	10,100
提督の決断Ⅰ	TOWNS	16,800	11,400
提督の決断Ⅰパワーアップキット	PC98	6,800	4,600
DESIRE～背徳の螺旋～	PC98	7,800	5,300
天下御免	PC98/TOWNS	10,800	7,300
DOR1／2／3 共	PC98/X68/TOWNS	6,800	4,600
DOR～SE～ 魁	PC98/X68	6,800	4,600
DOR～SE～ 魁 CD-ROM	PC9821/TOWNS	6,800	4,600
DOR スペシャルエディション'93	PC98/X68	8,800	6,000
DOR スペシャルエディション'93 CD-ROM	PC9821/TOWNS	8,800	6,000
DOR ベストセレクション 上／下巻 共	PC9821/TOWNS	9,800	6,700
同級生	PC98/X68/TOWNS	8,800	6,000
TO FIVE!	PC98	7,800	5,300
ドラゴンナイトⅣ	PC98/X68/TOWNS	8,800	6,000
TRIGGER (トリガー)	PC98	6,800	4,600
TRIGGER (トリガー) CD-ROM	TOWNS	7,800	5,300
トワイライト	PC98	7,800	5,300
人形使い	PC98	8,800	6,400
人形使い	TOWNS	9,800	6,700
ネクロノミコン	PC98/9821/TOWNS	8,800	6,000
NOVA (ノヴァ)	PC98/TOWNS	7,800	5,300
野々村病院の人々	PC98/TOWNS	7,800	5,300
信長の野望 覇王伝	PC98/X68	12,800	8,700
信長の野望 覇王伝	TOWNS	14,800	10,100
信長の野望 覇王伝 パワーアップキット	PC98	6,800	4,600
VIPER～V6～TURBO	X68	6,800	4,600
VIPER～V6～/～V8共	PC98	6,800	4,600
VIPER～V8～TWIN TURBO	X68	6,800	4,600
VIPER～V10	PC98	7,800	5,300
花よりダンゴ	PC98/X68/TOWNS	6,800	4,600
花よりダンゴ2	PC98/X68/TOWNS	7,800	5,300
遥かなるオーガスタ2	PC98	12,800	8,700
パワードール	PC98/TOWNS	11,800	8,000
VINUS ビーナス	PC98	7,800	5,300
秘密司令1919	PC98	7,800	5,300
ファーストクィーンⅣ	PC98	9,800	6,700
ファーランドストーリー	PC98	9,800	6,700
ファーランドストーリー 天使の涙	PC98	9,800	6,700
ファーランドストーリー伝記	PC98	10,800	7,300
プールズ・オブ・ダークネス	PC98	11,800	9,800
プライベート・スレイブ	PC98	9,800	6,700
ぷりんせすでんじゃあ	PC98	7,800	5,300
プリンセスメーカー／2共	PC98/TOWNS	14,800	10,100
ブルーガーネット	PC98	7,800	5,300
プレミアム／2共	PC98/X68/TOWNS	7,800	5,300
ブレインバースト淫獣幻夢2	PC98	7,800	5,300
プロジェネター	PC98	9,800	6,700
ぷろすちゃーでんとG	PC98/X68/TOWNS	6,800	4,600
星の砂物語	PC98/X68	6,800	4,600
星の砂物語	TOWNS	7,800	5,300
星の砂物語2	PC98/X68/TOWNS	8,800	6,000
ポリスノーツ9821	9821	12,800	8,700
麻雀エレガンス	PC98	5,800	3,900
麻雀幻想曲	PC98/X68/TOWNS	7,800	5,300
麻雀幻想曲Ⅱ	PC98	7,800	5,300
麻雀幻想曲Ⅱ CD-ROM	PC9821/TOWNS	7,800	5,300
マグアール MUG-R	PC98	7,800	5,300
まじかるポーピー	PC98	8,800	6,000
マッスルボマー	TOWNS	9,800	7,200
魔導学園R	PC98	8,200	5,600
美聖	PC98	7,800	5,300
ミラージュ	PC98/X68	7,800	6,500
ミラージュ	TOWNS	8,800	7,300
ミラージュ2	PC98	8,800	7,300
無人島物語	PC98	12,800	10,600
メタモルミーナ	PC98	7,800	5,300
メタルアイ	PC98/X68/TOWNS	8,800	6,000
メタルアイ2	PC98	8,800	6,000
闇の検獄	PC98	7,800	5,300
誘惑の壮息	PC98	7,800	5,300
妖獣戦記AD2048	PC98/X68/TOWNS	8,800	6,000
ランスⅡ	PC98/X68/TOWNS	6,800	4,600
ランスⅢ	PC98	8,500	5,800
ランスⅣ	TOWNS	7,500	5,100
戦世 戦国強者絵巻 RANZE	PC98	8,800	4,800
リビドー7	PC98/TOWNS	8,800	6,000
ルナティック・ドーン 1／2共	PC98/TOWNS	10,800	7,300
REIRA ～レイラ～	PC98/TOWNS	7,800	5,300
レッスル・エンジェルス	PC98/TOWNS	7,800	5,300
レッスル・エンジェルス 2／3共	PC98	7,800	5,300
レッスル・エンジェルス・SP	PC98	8,800	6,000
レッスル・エンジェルス TAKERUパッケージ版	X68	7,800	7,800
レッスル・エンジェルス3 TOWNS	TOWNS	9,800	6,700
レッド	PC98/X68	7,800	6,500
Words Worth	PC98/X68/TOWNS	8,800	6,000

◎リストに無い商品でもお気軽にお問い合わせ下さい。

サプライ・周辺機器（税込み）

マウス 東京ニーズ TNS-3・磁気研究所 PCマウスWD・αデータ ADM-98R ALL 1,500円

マウスパット 東京ニーズ MP-1・磁気研究所 CT-2001G ALL 800円

maxell フロッピーディスク 5インチ 2HD 10枚入り 700円
3.5インチHD 10枚入りプラケース 1,200円
3.5インチDD 10枚入りプラケース 1,100円

東京ニーズ スーパービジョン 定価58,000円 販売価格32,800円
パソコンが家庭用TV(S・ビデオ端子)で楽しめるスキャンコンバーター・ユニット

対応機種 PC98シリーズ、FM-TOWNS、X68000、Mac、DOS/V

機能 スクロール・アップ／ダウン、ズーム・イン／アウト、ポーズ（静止画）

ブラザー工業 TAKERU

TAKERU版ソフトウェアにつきましては、定価販売（消費税込み）とさせて頂きます。
価格等はお気軽にお問い合わせ願います。
ソフトガイドにつきましては、最新TAKERU PRESSをソフト購入時に送らせて頂きます。

(50音順) ★お急ぎの方は出来るだけ代引でお願い致します!!★

アイディソフト通販部営業時間 AM 11:00 ～ PM 7:00 年中無休 （FAXは24時間受付）

ご注文方法

お急ぎの方は電話注文で受付ます。
（商品名）（機種）（メディア）（サイズ）をお問い合わせ下さいますれば即時に在庫確認、お渡し日をお知らせ致します。
電話・書面によるご注文の場合には代金引換手数料500円（税込）が必要となります。

送料別途

ご注文の際は必ず商品の販売価格と在庫をご確認下さい。
商品があれば即日発送致します。
送料は何本でも600円（税込）です。
離島の方は1,000円（税込）です。

振込支払

現金書留・郵便為替にてお送り下さい。銀行振込でお支払の方は下記口座にお振込願いますが、振込手数料はお客様負担となります。入金が確認され次第商品を発送させて頂きます。 石川銀行鳴和支店（普）0408617 株式会社 アイディ

代引支払

商品代金合計(消費税込)	円
送料(消費税込)	円
代金引換手数料(消費税込)	円
お支払合計(消費税込)	円

申込用紙（例）

（住所） 〒
（電話番号） （ ） －
（氏名）
（商品名） （機種） （サイズ） （メディア）

1		(5インチ)(3.5インチ)	(2HD)(2DD)(2D)(CD-ROM)
2		(5インチ)(3.5インチ)	(2HD)(2DD)(2D)(CD-ROM)
3		(5インチ)(3.5インチ)	(2HD)(2DD)(2D)(CD-ROM)
4		(5インチ)(3.5インチ)	(2HD)(2DD)(2D)(CD-ROM)

※ご注意 商品返品の場合には商品到着1週間以内にお願い致します。その場合、送料はお客様負担とさせて頂き、手数料として1,000円を差し引いて精算させて頂きます。

メッチャクッチャに安い！速い！そして安心！

プロップ通販

ソフト買うなら プロップ通販!!

送り先▶〒910 福井県福井市文京4-25-3　営業▶PM1:00～PM7:00（日曜、祭日は定休です）

TEL▶0762-80-3670　FAX▶0762-80-3676

PROP ☎0762-80-3670 mailorder service

★リストに載っている商品はすべて新品です。

見れば見るほど差がわかる・・・これが真実です。

電話でご注文の場合（代引き）、夕方5時までなら当日発送いたします。

リストに載っている商品はすべて新品です。

在庫は、豊富に取り揃えております。

商品名	機種	定価	売価
アイドルプロジェクト	98	12,800	9,000
Ａｓｈ～アッシュ～	98	7,800	5,200
アマランス	98	8,800	5,500
アマランス2	98	9,800	6,800
アマランス3	98	10,800	7,500
アローン・イン・ザ・ダーク	9821FD.TOWNS	12,800	9,300
アローン・イン・ザ・ダーク(16色版)	98	12,800	9,300
インビテーション	9821CD.TOWNS	12,800	8,600
ウィザードリィC.D.S	98.TOWNS	12,800	9,600
ウイニングポスト	98.X68.TOWNS	12,800	9,600
ウイニングポストパワーアップキット(HD専用)	98	6,800	5,000
宇宙の騎士 テッカマンブレード	98	9,800	6,800
ウルティマ アンダーワールド	98.9821FD.TOWNS	12,800	9,900
ウルフィッシュギャロップ	98	12,800	8,900
石見銀山殺人事件	9821CD.TOWNS.MARTY	12,800	8,600
ＡＩ実戦麻雀	98	9,800	7,300
A列車で行こう4 MAPコンストラクション・パワーアップキット	98.TOWNS	12,800	8,900
英雄志願	98	6,800	4,800
英雄伝説3	98	12,800	8,900
エミット Vol.1,2,3	TOWNS.MARTY	各8,800	各6,600
科学忍者隊ガッチャマン	98	9,800	6,800
餓狼伝説スペシャル	X68	9,800	7,800
機動警察パトレイバー	98	12,800	9,300
銀河英雄伝説3 SP	98.TOWNS	12,800	8,900
銀河英雄伝説3 SP.Kit	98	6,000	4,500
銀河英雄伝説4	98	12,800	8,900
源平合戦	98	12,800	9,000
現代大戦略ＥＸスペシャル	TOWNS	12,800	9,000
三国志4	98	14,800	10,300
三国志4 with パワーアップキット(HD専用)	98	19,200	14,400
三国志4 パワーアップキット(HD専用)	98	6,800	5,000
三国志4	TOWNS	16,800	12,600
３Ｘ３ＥＹＥＳ(サザンアイズ)	98.TOWNS	14,800	10,400
雀豪4	98	9,800	7,800
シュヴァルツシルト4	98.TOWNS	12,800	8,600
Jリーグ1994プロフェッショナルサッカー	98.TOWNS	9,800	7,800
シムシティー2000(256色専用)	98	9,800	7,300
シンジケート	98.9821CD.TOWNS	12,800	9,600
スーパーストリートファイター2	X68	9,800	7,300
スーパー野球道2(HD専用)	98	12,800	8,900
ストライクコマンダー	98.9821CD.TOWNS	12,800	9,600
スレイヤーズ	98	12,800	9,300
卒業～グラデュエーション	98.TOWNS	11,800	8,300
卒業2～Neo Generation	98	12,800	9,300
ソリチュード(上巻・下巻)	TOWNS	各12,800	各8,600
太閤立志伝2	98	12,800	9,200
TACTICAL TANK CORPS DX	98	12,800	9,600
誕生～Ｄｅｂｕｔ～	9821CD.TOWNS	12,800	8,800
ダンジョンマスター２	98.TOWNS	12,800	9,900
提督の決断2	98	14,800	10,300
提督の決断2 with パワーアップキット(HD専用)	98	19,200	14,400
提督の決断2 パワーアップキット(HD専用)	98	6,800	5,000
提督の決断2	TOWNS	16,800	12,600
天下御免	98.TOWNS	10,800	7,500
デッドフォース	98	11,800	7,900
信長の野望～覇王伝	98.X68	12,800	9,200
信長の野望～覇王伝	TOWNS	14,800	11,000
信長の野望～覇王伝パワーアップキット	98	6,800	5,000
バイブルマスター2	98	11,800	8,200
パワードール	98.TOWNS	11,800	8,200
パラケルススの魔剣	98	9,800	7,000
遥かなるオーガスタ2(HD専用)	98	12,800	9,600
ぷよぷよ	98.TOWNS	7,800	5,500
ぷよぷよ	X68	8,800	6,100
ファーストクィーン4	98	9,800	6,800
ファーランドストーリー	98	9,800	7,000
ファーランドストーリー伝記	98	10,800	7,500
ファーランドストーリー 天使の涙	98	9,800	6,800
ブランディッシュ3	98	12,800	8,900
ブランディア プラス	TOWNS	10,800	7,800
プリンセスメーカー2	98.TOWNS	14,800	10,400
プロジェネター	98	9,800	7,300
ヴェイルオブダークネス	98(HD専用).TOWNS	12,800	9,000
鳳凰の如く	98	9,980	7,300
マイホームドリーム	98	12,800	9,600
無人島物語	98	12,800	9,600
メモリーズ(リメイク版)	TOWNS	12,800	8,600
メガトンアームズ	98(3.5)	7,800	5,500
ラグナレック	98	12,800	8,900
リバーサー	98	9,800	7,800
ルナティック・ドーン1,2	98	各10,800	各7,500
ルナティック・ドーン2	TOWNS	10,800	7,500
ロードス島戦記1,2	98.X68	各9,800	各7,000
ロードス島戦記CD1	9821CD	12,600	8,700
ロードス島戦記CD2	9821CD	9,800	8,300
ロードス島戦記CD1,2	TOWNS.MARTY	各12,600	各8,700

商品名	機種	定価	売価
このコーナーは１８才未満の方はご購入できません	**美少女ソフトコーナー**	大特売は大特売コーナーを参照ください	
愛姉妹～二人の果実～	98.TOWNS	7,800	5,200
亜美・風立ちぬ	98	9,800	7,300
亜紀子	98.X68.TOWNS	7,800	大特売
あゆみちゃん物語	98.X68.TOWNS	6,800	4,700
あにまーじゃんＸ	98	9,800	6,800
ＡＮＧＥＬ(エンジェル)	98.9821CD.TOWNS	7,800	5,500
アラベスク	98.TOWNS	7,800	5,200
アリスの館ＣＤ1,2	TOWNS	各6,800	各4,700
アリスの館2	98.X68	4,800	3,500
アンビヴァレンツ	98.X68.TOWNS	6,800	大特売
いけにえ	98	7,900	大特売
イマージュ1,2	98.X68.TOWNS	各7,800	各5,500
ｉｆ～イフ1,2	98.9821CD.X68.TOWNS	各7,800	各5,600
雷の戦士 ライディ	98	7,800	5,100
雷の戦士 ライディ	9821CD.TOWNS	8,800	5,800
淫獣学園	98.TOWNS	8,800	6,100
淫獣幻夢1,2	98	各7,800	各5,500
ウェディングラプソディー～逆玉王～	98	7,800	5,500
宇宙怪盗ファニーＢｅｅ	98.X68.TOWNS	7,500	5,200
悦楽の学園	98	7,800	大特売
悦楽の学園	9821CD.TOWNS	8,800	5,900
鬼頭島女子刑務所	98	7,800	5,500
学園戦記	98	8,200	5,700
学園ボンバー	98.9821CD.X68.TOWNS	7,800	5,500
河原崎家の一族	98.X68.TOWNS	7,800	5,400
ガンブレイズ	98	7,800	5,200
機械じかけのマリアン	98	7,800	5,500
戯画もーしょん	98	8,800	6,000
きゃんきゃんバニーＶエクストラ	98.X68.TOWNS	8,800	5,700
ギャンブラー	98	7,800	5,200
ギャンブラー	TOWNS	8,800	6,000
恭子のいぢわる	98	7,800	5,200
禁断の血族	98	7,800	5,500
禁断の血族	9821CD.TOWNS	8,800	5,900
クリスタルリナール～達魔の迷宮	98	8,800	6,100
クリスタルリナール～達魔の迷宮	9821CD.TOWNS	9,800	6,600
クリーミィーマミ	98	10,800	7,500
こうかん日記	98	9,800	7,300
ここは楽園荘	98	6,800	4,900
ごくらく天使	98	7,800	5,500
ＧＯＫＫＯvol.1,2,3	98	各7,800	各5,200
サークルメイト	98	7,800	5,500
サティア	98	7,800	5,500
沙也香～義母～	98	7,800	5,200
沙也香十美穂	TOWNS	8,800	5,900
シャングリラ	98.X68.TOWNS	7,800	5,200
シャングリラ2	98.X68.TOWNS	8,800	5,900
雀ジャカ雀	98.X68.TOWNS	7,800	4,900
雀妃様	98.TOWNS	7,800	5,200
女子高校生少女発熱	TOWNS	12,800	9,600
女子高校生少女変身コスプレスペシャル	TOWNS	12,800	9,600
真説・大江戸探偵 神谷右京	98	7,800	5,500
真倭伝・覇刀の章	98	7,800	5,300
ＪＩＮＮ～永遠の勇士～	98	8,800	5,800
スコラ MOVIE MAGEZINE	TOWNS	7,800	5,800
スーパーリアル雀麻P4	98(HD版).X68.TOWNS	12,800	9,000
スチームハーツ	98	8,800	6,100
セクレvol 1～7	TOWNS	各9,800	各7,000
ZENITHーゼニスー	98	7,800	5,200
XENON～ゼノン～	98	7,800	5,200
センシャルエンジェルス	9821CD.TOWNS	9,800	7,300
続・妖獣戦記	98.9821CD.TOWNS	8,800	5,700
Ｄｉｖｅｒ's(ダイバーズ)	98	8,800	5,600
ＤＡＬＫ(ダルク)	98.X68	8,800	4,700
ＤＡＬＫ(ダルク)	TOWNS	7,800	5,500
椎恵美(ちえみ)	98	7,800	大特売
椎恵美・奈緒美	9821CD.TOWNS	8,800	大特売
ツーショットダイアリー	98	8,800	大特売
つもバカ日誌	98	8,800	6,000
デーモンシティー	98.TOWNS	7,800	5,200
デザイア～背徳の螺旋～	98	7,800	大特売
デザイア～背徳の螺旋～	9821CD.TOWNS	8,800	5,900
ＤＥ－ＪＡ２	98.X68.TOWNS	8,800	6,000
ＤＯＲ1,2,3,ＳＥ魁	98.9821CD.X68.TOWNS	各6,800	各4,800
ＤＯＲ～ＳＥ'93	98.9821CD.TOWNS	8,800	6,100
ＤＯＲベストセレクション(上巻・下巻)	9821CD.TOWNS	各9,800	各6,800
電撃ナース2	98	8,800	大特売
天仙娘々	TOWNS	7,800	5,200
同級生	98.X68.TOWNS	8,800	6,000
東京風俗紀行	98	7,800	5,500
闘神都市	98.X68.TOWNS	6,800	4,700
Tnight～終末の夜～	98	7,800	5,500
TO FIVE(トゥー ファイブ)	98	7,800	5,500
ドラゴンナイト	98.X68	6,800	4,800
ドラゴンナイト2	98.X68	7,800	5,200
ドラゴンナイト3	98.X68.TOWNS	7,800	5,200
ドラゴンナイト4	98.X68.TOWNS	8,800	大特売
トワイライト	98	7,800	5,500
ＴＲＩＧＧＥＲ(トリガー)	98	6,800	4,500
ＴＲＩＧＧＥＲ(トリガー)	TOWNS	7,800	5,100
ナイトスレイブ	98	7,900	5,500
奈緒美～美少女たちの館	98	5,800	4,100
ネクロノミコン	98.9821CD.TOWNS	8,800	大特売
野々村病院の人々	98.TOWNS	7,800	5,200
ノ・ヴァ(ＮＯＶＡ)	98.TOWNS	7,800	大特売
ハースキュアリー	98	8,800	6,100
ハートでロン(HD専用)	98	8,800	5,600
ハードスペシャルセレクション塊	98	5,800	4,100
ハーフムーンにかわるまで	98	8,800	5,700
ＶＩＰＥＲ(バイパー)－Ｖ６，Ｖ８	98	各6,800	各4,800
ＶＩＰＥＲ(バイパー)－Ｖ６ Turbo	X68	6,800	4,800
ＶＩＰＥＲ(バイパー)－Ｖ８ Twin Turbo	X68	6,800	4,800
ＶＩＰＥＲ(バイパー)－Ｖ１０	98	各7,800	各5,500
ＶＩＰＥＲ－ＧＴＳ	98	8,800	5,900
Ｖ.Ｇ(ヴァリアブル・ジオ)	98	8,800	6,100
ＶＥＮＵＳ(ヴィーナス)	98	7,800	大特売
はっちゃけあやよさん5	98	5,800	4,300
はんていんぐるーれっと	98.X68.TOWNS	8,800	5,900
パンドラの森	98	8,800	6,100
Pick Up 麻雀マスター	98	7,800	5,200
秘密指令1919	98	7,800	大特売
美少女雀士 Mu	98	7,800	5,500
ぷりんせす・でんじゃあ	98	7,800	5,500
ブルーガーネット	98	7,800	5,400
ぷろすちゅーでんとＧ	98.X68	6,800	4,700
ベルズアベニュー3	98	5,800	4,300
ポゼッショナー	98	7,800	5,600
ポッキー1.2&ポニオン	TOWNS	8,800	6,100
ﾎﾞﾝﾛﾝ戦士サニーナの伝説	98	7,800	5,500
煩悩予備校1,2,3	98.X68	各7,800	各5,500
ＰＯＮＫＡＮ	98.TOWNS	6,800	4,900
ボンバークエスト	98	8,800	5,600
Ｍｕｇ－Ｒ(マグアール)	98	7,800	大特売
Ｍａｒｉｏｎ	98	7,800	5,500
麻雀エレガンス	98	5,800	4,100
麻雀幻想曲2	98.9821CD.TOWNS	7,800	5,200
麻雀でＰＯＮ!	98.9821CD.TOWNS	7,800	5,200
魔導学院Ｒ	98	8,200	5,700
魔竜学園～狙われた肢体～	98	7,800	5,500
マリンズ	98	7,800	5,400
美穂	98	7,800	5,500
ミラージュ2	98	8,800	6,500
夢幻夜想曲	98	8,800	6,100
迷宮学園祭～旧校舎の謎～	98	9,800	7,000
メタル・アイ2	98.TOWNS	8,800	5,600
もっこりまんＲＰＧ	98	7,800	5,500
誘惑の吐息	98	7,800	5,200
夢現～Dreamy～	98.9821.TOWNS	8,800	6,000
妖獣戦記--AD2048--	98.9821CD.X68.TOWNS	8,800	5,700
横浜エレジイ	98	7,800	5,200
蕾花～花仙宮～	98	7,800	5,500
ラル3～覚醒編～	98	9,800	7,300
乱世(HD専用)	98	8,800	5,900
ランス1,2,3	98.X68.TOWNS	各6,800	各4,700
ランス4(ＨＤ専用)	98	8,500	6,100
ランス4	TOWNS	7,500	5,200
リザレクト	98	8,800	6,100
リビドー7	98.X68.TOWNS	8,800	6,100
ＲＥＩＲＡ	98.TOWNS	7,800	5,400
レッスルエンジェルス1,2	98	各7,800	各5,400
レッスルエンジェルス3	98	7,800	5,400
レッスルエンジェルス3	TOWNS	9,800	6,800
レッスルエンジェルスペシャル(HD版)	98	8,800	6,100
W･W(ワーズ ワース)	98.X68.TOWNS	8,800	5,700

期間限定ですので、ログイン20号を見たと言ってください

大特売コーナー

数に限りがありますので電話でご予約を！

商品名	機種	定価	売価
亜紀子	98.X68.TOWNS	7,800	4,900
アンビヴァレンツ	98.X68.TOWNS	6,800	4,500
いけにえ	98	7,900	5,000
悦楽の学園	98	7,800	5,100
椎恵美(ちえみ)	98	7,800	4,900
椎恵美・奈緒美	9821CD.TOWNS	8,800	5,500
ツーショットダイアリー	98	8,800	5,300
デザイア～背徳の螺旋～	98	7,800	4,900
電撃ナース2	98	8,800	5,300
ドラゴンナイト4	98.X68.TOWNS	8,800	5,300
ネクロノミコン	98.9821CD.TOWNS	8,800	5,300
ノ・ヴァ(ＮＯＶＡ)	98.TOWNS	7,800	4,900
秘密指令1919	98	7,800	4,900
ＶＥＮＵＳ(ヴィーナス)	98	7,800	4,900
Ｍｕｇ－Ｒ(マグアール)	98	7,800	4,700

申込方法

●上記リストの中からほしい商品を選び、その代金を郵便局で現金書留か為替でプロップ通販までお送りください。その際、メモ程度でけっこうですので、郵便番号・住所・氏名・年令・電話番号・機種・メディア・商品名を明記して同封ください。

●代金引換(着払い)制度をご希望の方は、電話かハガキにてお申し込みください。その際、代引手数料５００円いただきます。ハガキでご注文の場合、ハガキの裏面に『代引希望』と書いてください。(代引手数料は一回の発送なら何本でも５００円です。)

●電話でご注文の場合(代金引換)、夕方５時までなら当日発送いたします。

●送料は何本でも６００円(北海道、九州は８００円)となっております。発送は宅配急便を利用していますので、迅速かつ正確です。

●すでに発売になっているソフトと、未発売のソフトを同時にご注文いただく場合など、２回に分けて発送を希望される方は、送料を２回分同封ください。

●商品は全て税込みです。リストに載っていないソフトは２５％ＯＦＦ(税込み)です。(未発売のソフトを除く)

●商品の返品は一週間以内にお願いいたします。(送料はお客様負担にて。)手数料１，０００円を差し引き、返金させていただきます。(ただし、開封した商品は返品できません。)

高額買取中！

●PC-98用ソフト。FM-TOWNS用ソフト

アニメLD買取致します。

お電話にてお尋ね下さい。

●代金は電話で価格をご確認の上、注文書を添えて現金書留にてお送りください。
●代金引換による後払いも可能です。
●送料は、現金書留の場合800円、代金引換の場合1000円となります。
●在庫のない商品、未発売の商品は予約扱いとなります。

●買取り希望の場合は、まずソフトを当店に送って下さい。こちらで高額査定のうえ、TELでご連絡させていただきます。値段が合わない場合、商品はすぐ返送しますので、安心してお送り下さい。

必ず電話にて在庫確認して下さい。

★予約金として一本につき、代金から1000円を先に現金書留にてお送り下さい。
★ソフトの販売価格は10月8日現在の価格です。
★FAXでの通販のご注文も承ります(24時間受付中！)。
FAX 06-649-1193(メディアム日本橋)

同人アイテム＋パソコンソフト リサイクル FC募集中

【FM-TOWNS】 定価／販売価格

あやよさん1-2-3	6800/4100
あゆみちゃん物語	6800/3800
河原崎家の一族	7800/4000
CALTOWNS	8800/8900
きゃんバニー・プルミエール	9800/6400
禁断の血族	8800/4500
三國志III	16800/3400
シャングリラ2	8800/2700
雀ジャカ雀	7800/4000
JOKERTOWNS	8800/8900
スーパーリアル麻雀PIV	12800/5400
稚恵美	8800/3600
闘神都市	6800/2100
同級生	8800/5300
トキオ	12800/2600
ドラゴンナイトIV	8800/4500
NOVA	7800/3200
野々村病院の人々	7800/5100
ブランディア	12800/7700
プリンセスメーカー2	12800/7700
星の砂物語	7800/2400
ポッキー・ポッキー2・ポニオン	8800/5300
マッスルボマー	9800/3000
マッドストーカー	9800/4500
ミラージュ	8800/8900
メタルアイ	8800/2700
ランスIV	7500/3800
ワーズワース	8800/3100

【PC9801オールドタイトル】

あぶないてんぐ伝説	5800/8800
アリスの館	3800/7700
ウェディングラプソディー	6800/6900
きゃんきゃんバニー	5800/8800
きゃんバニー・スピリッツ	7800/7900
きゃんバニー・スペリオール	6800/6900
CAL	6800/6900
CALII	7800/7900
クレセントムーンがぁる	5800/8800
校内写生①～③巻	各4800/7300
コズミック・サイコ	7800, 7900
スウィート・エモーション	7800/7900
SLOPE	7800/7900
DESSERT	6800/6900
ナイキ	7800/4700
はっちゃけあやよさん	3800/7700
あやよさんII	3800/5800
BEAST	7800/7900
PIAS	6800/6900
Pure my Doll	8800/13300
ミラージュ	7800/6300
メルヘン・パラダイス	6800/6900
Rance	6800/4500
Rouge	6800/6900

【PC9801/21 アダルト】

愛姉妹	7800/5100
あにまーじゃんX	9800/6400
亜美、風立ちぬ	9800/4500
あゆみちゃん物語	6800/3500
アラベスク	7800/3600
暗黒千年王国	7800/4700
アンビヴァレンツ	6800/3100
イリウム	7800/4700
淫獣学園	8800/4000
淫獣幻夢	7800/4000
ウェディング・エラ[illegible]	7800/5100
VIPER-V6	6800/3500
VIPER-V8	6800/3500
VIPER-V10	7800/4000
V.G.	8800/4500
宇宙怪盗ファニーBee	7500/3100
Estate	7800/5100
越後屋	7800/4000
H+	7800/4000
悦楽の学園	7800/4000
えれめんたる王	8800/4000
ANGEL	7800/3600
エンゲージエランゴ	7800/3200
鬼頭島女子刑務所	7800/5100
花仙宮 蕾花	8800/5800
家庭教師	6900/3400
ガンブレイズ	7800/5100
機械仕掛けのマリアン	7800/5100
KISS	7800/4700
ガイアスロード	7800/4000
カスタムメイト	9800/3600
塊	6800/3200
河原崎家の一族	8800/4700
戯画巻一しょん	8800/4500
きゃんバニー・プルミエール	7800/4700
きゃんバニー・エクストラ	8800/5300
ギャンブラー	7800/4000
恭子のいぢわる	7800/3200
禁断の血族	7800/3600
クリスタルリナール	8800/4500
クロスチェンジャー	7800/3600
黒猫館	9800/3000
黒の剣	9800/6400
けっこう仮面	8800/3600
こうかん日記	9800/5900
GOKKOVol.03	7800/3200
高校教師	9800/3000
ここは楽園荘	6800/3200
ごくらくアリーナ	7800/4000
極楽まんだら	7800/3200
サークルメイト	7800/3200
JOKER	7800/3200
JOKERII	7800/3200
時空査察官ハヤテ	7800/3200
JYB	7800/2400
雀妃楼	7800/3600
シャングリラ2	8800/3600
雀ジャカ雀	7800/4300
JINN	8800/5300
真優伝	7800/4000
スーパーリアル麻雀PIV	12800/5200
スチームハーツ	9800/5900
聖エレミヤ学園	8800/3600
続妖獣戦記	8800/4000
Diver's	8800/4500
稚恵美	7800/3600
Chick's Tale	7800/5100
Charm2虹色の風	7800/5100
超高層クライシス	6800/3100
ツーショットDIARY	8800/4000
TO FIVE	7800/3600
ツ[illegible]っきー	7800/3600
つもバカ日誌	8800/4500
Days in Duel	7800/3200
TEEN	7800/5100
DESIRE	7800/4000
トゥインク[illegible]スター	7800/3600
電話のベルが	5800/2400
デーモンシティー	7800/4000
電撃ナース2	8800/4500
東京風俗紀行	7800/5100
ドアSE'93	8800/3100
同級生	8800/5300
Tonight終末の夜	7800/5100
ドラゴンナイトIII成人向	7800/4700
ドラゴンナイトIV	8800/4500
TRIGGER	6800/3100
トワイライト	7800/3600
ナッツベリー	7800/3200
ナイトウォーカー	7800/2800
ナイト・スレイブ	7900/5100
ヌーク2	7800/3600
ネクロノミコン	8800/4400
NOVA	7800/3600
野々村病院の人々	7800/4700
ハースキュアリー	8800/3600
ハートでロン！	8800/5800
H.H.G.	8800/4000
ハーフムーンにかわるまで	8800/4900
Bacta2	8800/4000
はっちゃけあやよさんV	5800/3800
秘密指令1919	7800/4300
Venus	7800/3600
美少女ハンターZX	8800/2700
Pick up麻雀マスター	9800/6400
V ZONE	7800/5100
不揃いのレモン	7800/3200
プライベートスレイブ	8800/3600
ブルーガーネット	7800/4000
ブレイン[illegible]ースト	7800/4000
PONKAN	6800/2400
ボンバークエスト	8800/5800
麻雀エレガンス	5800/3000
Mug-R	7800/3200
魔導学園R	8200/4200
魔竜学園	7800/4000
Marion	7800/3200
MISTY FLASH	8800/5800
美穂	7800/3600
ミラージュ2	8800/4000
Mu	7800/4300
迷宮学園[illegible]	[illegible]/6400
メタルアイ2	8800/4500
もっこりまんRPG	7800/4300
闇の稜線	7800/3600
誘惑の吐息	7800/5100
夢現	8800/4500
ようこそシネマハウスへ	7800/4000
横浜エレジィ	7800/5100
ライディ 雷の戦士	8800/5800
ラルIII	9800/6400
ランスIV	8500/4300
リザレクト	8800/5800
リビドー7	8800/5300
林間学校	7800/5100
REIRA	7800/4000
レッスルエンジェルス3	7800/3200
レッスルエンジェルス・スペシャル	8800/4000
Rose	7800/4700
ワーズワース	8800/4000

【PC9801/21 ノーマル】

ああっ女神さまっ	12800/10300
アイドルプロジェクト	12800/7700
アローンインザダーク	12800/5200
ウィザードリィCDS	12800/7700
ヴェイルオブダークネス	12800/7100
ウルフィッシュギャロップ	12800/5800
A列車で行こう復刻版	8800/4900
英雄志願	6800/3800
英雄伝説III	12800/4500
F-117Aナイトホーク	12800/7700
臥龍伝	12800/6500
銀河英雄伝説IV	12800/7700
空軍大戦略	10800/3800
クリィミーマミ	10800/5500
源平合戦	12800/7700
三國志IV	14800/5200
3×3アイズ	14800/3000
シムシティ2000	9800/5400
シムファーム	9800/3500
シャドウキャスター	12800/7700
雀豪IV	12800/7700
シンジケート	12800/7700
スーパードッグワールド	9800/5000
スターファイア	12800/7700
ストライクコマンダー	12800/7700
ストロングホールド	12800/6500
スレイヤーズ	12800/5200
卒業II	12800/5800
ダービースタリオンエキスパート	12800/7700
ダンジョンマスターII	12800/4500
タンクコープス	9800/5000
テッカマンブレード	9800/5000
デッドフォース	11800/6000
提督の決断II	14800/4500
天下御免	10800/6000
バイブルマスター2	11800/5400
ハイリワード	9800/5900
機動警察パトレイバー	12800/3900
パラケルススの魔剣	9800/5900
パワードール	11800/5400
ファーストクィーンIV	9800/5000
プロジェネイター	9800/5900
フロンティアユニヴァース	12800/6500
プリンセスメーカー2	14800/5200
ヘッドクォーターズ	9800/5000
風魔の如く	9800/5000
ポリスノーツ	12800/7700
マイホームドリーム	12800/6500
無人島物語	12800/7700
メガトンアームズ	7800/5100
妖撃隊	12800/5200
ラグナレック	価格未定/秘密
RANZE	8800/4500
ルナティックドーンII	10800/6500
RETURN TO ZORK	価格未定/秘密

＊すべて中古ソフトです。

＊通信販売価格リスト１年分を無料配布致します。お葉書にてお申し込み下さい。
＊ＦＡＸ情報サービスで最新の価格状況が取り出せます！
・FAX番号：東京（03）5721－9330　音声ガイダンスに従ってBOX番号を選んで下さい。
＊同人誌・同人ソフト・アニメＬＤも販売中！
＊同人ソフト・同人誌を卸して頂ける同人サークル募集しています。お気軽にお電話下さい。
＊日本橋店舗が販売スペース拡張！！　よりあやしくなります(笑)。
＊１０月よりWINDOWS，マッキントッシュ用CD-ROM取り扱いいたします。

協力店：I/Oプラザ
〒001 北海道札幌市北区31条西5丁目1-30 荻中ビル1F
TEL. 011-727-9886

DISKシャトル
高槻店
〒569 大阪府高槻市高槻町12-13 明和ビル2F
☎(0726)83-9907
●営業時間 AM12:00～PM8:00

注文書・買取依頼書
どちらかに○をして下さい

ソフト名	機種	メディア	販売価格
(フランチャイズ募集中)			
合計			

お名前
住所
TEL

●東京 ☎(03)3713-1424●

メディアム
日本橋
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-15 ミモトビル2F
☎(06)649-1190
●営業時間 AM11:00～PM7:00

CD-ROM Soft 各種 ALL-Shock PRICE!! 15%~30%OFF!

通販限定特価につき、数に限りがありますのでお早めに！

この他、新作・話題のCD-ROMを数多く取り揃えています。お気軽にお問い合わせください。

あした逢えたら
~~¥8,030~~➡¥6,420

ヴァーチャル未亡人
~~¥8,130~~➡¥6,500

恋はミラクルストーリー
~~¥13,800~~➡¥9,800

スコップ
~~¥11,530~~➡¥7,800

シャドウ
~~¥13,180~~➡¥9,800

ZUN²
~~¥10,090~~➡¥6,980

女体解剖
~~¥9,800~~➡¥7,980

PENTHOUSE INTERACTIV
~~¥9,800~~➡¥8,330

縄恋愛
~~¥11,800~~➡¥9,440

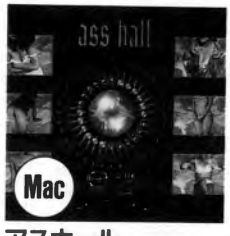
BODY CHECK
~~¥11,800~~➡¥9,440

YELLOWS
~~¥8,800~~➡¥5,980

3DO ハード・ソフト 共に豊富に取り揃えております。

ソフトマシーン
~~¥13,180~~➡¥9,270

召使いスペシャル
~~¥12,800~~➡¥9,280



アスホール
~~¥7,000~~➡¥5,550

101人の愛奴天使
~~¥10,090~~➡¥7,980

アメリカンズ	~~¥8,800~~
ARAKITORONICS	~~¥8,800~~
アイドルプレイゾーン	~~¥5,980~~
人妻調教マニュアル	~~¥9,800~~

Windows3.1

エキス3	~~¥7,800~~
DIGITAL EROTICA VOLUME3&4	~~¥9,800~~
肉 屋	~~¥9,800~~
DR. AMOURI	~~¥12,800~~

Macintosh

ボディコン誘拐物語	~~¥11,800~~
オレンジズで甦ったビニ本の女たち123人	~~¥8,800~~
Mania	~~¥12,427~~
RED PEPPER	~~¥5,800~~
緊縄美	~~¥11,800~~
ダッチROM/恋の奴隷	~~¥9,800~~
素人調教(M女の悦び)	~~¥9,800~~

Macintosh & Windows3.1

ロック座の天使	~~¥7,800~~
緊縄美Ⅱ	~~¥11,800~~
hyper AV2	~~¥12,800~~
hyper AV3	~~¥12,800~~
バーチャル ハイスクール	~~¥10,800~~
DIGITAL PHOTOGENICA	~~¥7,800~~
裏GIRL	~~¥9,800~~

※価格は全て税込み

全国通信販売 ‥まずはお電話で‥

☎06-636-2224

①電話及びFAXでご希望の商品の在庫の有・無、金額、送料をお確かめ下さい。②次に以下の方法でお申し込み、ご入金下さい。

- ●銀行振込 住友銀行 日本一支店 普通№1074503 アクト通販
- ●現金書留 商品名、金額、住所、電話番号、氏名、年齢を別紙に明記し、商品代金を同封の上、送付下さい。

※代引通販も承ります。

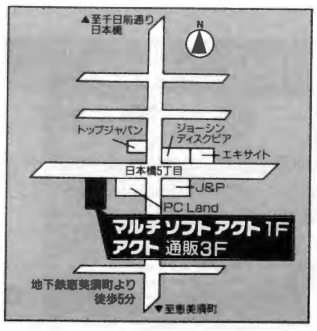
新作CD・ROM続々入荷中！

日本橋の アクト通販

PLANNING WORK'S

■通販本部 AM10：00～PM8：00
TEL.06-636-2224 FAX.06-634-0305
〒556 大阪市浪速区日本橋5-11-23

■SHOP AM10：00～PM8：00 年中無休
TEL.06-634-1060



パソコンソフトショップ ブロス BROS!

パソコンソフト欲しくなったら、すぐBROS！
GAME BLAST創刊記念超特価！

TEL:06-646-1891
（日曜・祭日定休　受付 AM10:30～PM7:00）

FAX:06-646-1892（24時間）《広告有効期限10月末》
（GAME BLASTを見たと電話又はハガキで伝えて下さい）

送り先：〒556 大阪市浪速区日本橋東3-12-6 サイトウビル2F

一度ご注文いただけば、次回からは電話番号のみで注文出来ます。ご注文いただいたお客様のみの特価ソフト・特典有り。今スグお電話を！

リスト以外のソフトも多数在庫しています（5000本）。欲しいソフトが必ず見つかります。BROSが超特急でお手元へ届けます。

美少女ソフトコーナー

ソフト名	機種	定価	売価
あゆみちゃん物語	98,X68,TOWNS	6800	4600
AH・AN（ア～アン）	98	6800	4600
亜美・風立ちぬ	98	9800	7200
アニヴァーサリー	98	7800	5300
アンビヴァレンツ	98,X68,TOWNS	6800	4600
アラベスク	98,TOWNS	7800	5300
い・け・に・え-享楽の神殿-	98	7900	5300
淫獣学園	98,TOWNS	8800	5900
淫獣幻夢2	98	7800	5300
if～イフ1,2	98,X68,TOWNS,9821	各7800	各5300
宇宙怪盗ファニーBE	98,X68	7500	5100
越後屋（H-GO!Yeah!）	98	7800	5400
H+（エッチプラス）	98	7800	5400
悦楽の学園	98	7800	5400
悦楽の学園	TOWNS,9821	8800	6000
エレメンタル 王	98	7800	5000
エンデバトラー	98	8800	6000
カリフォルニアメバーティ～女子大生秘密クラブ～	TOWNS	12800	9900
学園戦士セーラーファイター	98	7800	5000
学園ボンバー	98,X68,TOWNS,9821	7800	5300
河原崎家の一族	98,X68,TOWNS	7800	5000
恭子のいぢわる	98,TOWNS	7800	5200
CAT'Sパート1	98,X68,TOWNS	7800	5300
禁断の血族	98	7800	5300
禁断の血族	TOWNS,9821	8800	6000
ギャンブラー	98	7800	5300
クイーン・オブ・デュエリスト	TOWNS	9800	6800
クイーン・オブ・デュエリスト外伝+外伝a	TOWNS	11800	8000
クリスタルリナール -違う龍の迷宮-	98	8800	5700
クリスタルリナール -違う龍の迷宮-	TOWNS,9821	9800	6200
黒の剣	98	9800	6500
こうかん日記	98	9800	7100
ごくらくアリーナ	98	7800	5300
GOKKO1,2,3	98	各7800	各5000
ここは楽園荘	98	6800	4500
サティア	98	7800	5400
サークルメイト	98	7800	5200
沙也香～義母～	98,TOWNS	7800	5300
時空捜査官ハヤテ	98	7800	5300
ＪＩＮＮ［ジン］	98,X68	8800	5500
シャングリラ2	98,X68,TOWNS	8800	5500
真倭伝-しんわでん- 覇刀の章	98	7800	5300
雀妃楼	98	7800	5000
女子高校生少女発熱	TOWNS	12800	8900
女子高生少女変身コスプレスペシャル	TOWNS	12800	8900
スチーム・ハーツ	98	8800	5900
スーパーウルトラむっちんぷりぷりサイボーグマリリンDX	98	8800	5900
聖エレミア学園	98	8800	5900
続・妖獣戦記	98,TOWNS,9821	8800	5600
卒業2	98	12800	8700
DALK（ダルク）	98,X68	6800	4500
DALK（ダルク）	TOWNS	7800	5200
ダイバーズ	98	8800	6000
誰も知らない	98	7800	5400
稚恵美（ちえみ）	98	7800	5000
稚恵美・奈緒美	TOWNS,9821	8800	5900
ツーショットDIARY	98	8800	5500
つもバカ日誌	98	8800	6000
電脳戦隊ラヴィアンスリー	98	8800	6000
TEEN	98	7800	5400
デーモンシティー	98,TOWNS	7800	5000
デザイア～青薔の蠱旋～	98	7800	5300
電撃ナース2モアセクシー	98	8800	5700
days in duel	98	7800	5200
DE-JA2	98,X68,TOWNS	8800	5500
DOR1,2,3	98,X68,TOWNS	各6800	各4300
DOR～SE'93	98,X68,TOWNS,9821	8800	5600
DORベストセレクション（上・下）	TOWNS,9821	各9800	各6300
同級生	98,X68,TOWNS	8800	5500
透明人間	98,TOWNS	7800	5200
闘神都市	98,X68,TOWNS	6800	4400
トワイライト	98	7800	5300
TO☆FIVE	98	7800	5400
ドラゴンナイト4	98,X68,TOWNS	8800	5500
ＴＲＩＧＧＥＲ	98	6800	4500
ナイトウォーカー	98	7800	5300
奈緒美	98	5800	3900
ネクロノミコン	98,TOWNS,9821	8800	5900
ノ・ヴァ（NOVA）	98,TOWNS	7800	5200
野々村病院の人々	98,TOWNS	7800	5000
Bacta2ーバクタ2ー	98	8800	5500
牌牌遊戯（ぱいぱいゆうぎ）	98,TOWNS	7800	5200
VIPER（バイパー）V6,V8	98	各6800	各4600
VIPER GTS	98	8800	5900
VIPER V8ツインターボ	X68	6800	4600
VIPER V10	98	7800	5200
V.G（ヴァリアヴル・ジオ）	98	8800	5800
ハードスペシャルセレクション	98	5800	4000
はっちゃけあやよさん5	98	5800	4000
ハーフムーンにかわるまで	98	8800	5500
Hercequary（ハースキュアリー）	98	8800	5700
美少女ハンターZX	98	8800	5900
秘密指令1919	98	7800	5300
ふぇち	98	6800	4500
ｖｅｎｕｓ（ビーナス）	98	7800	5000
プレミアム1,2	98,X68,TOWNS	各7800	各5000
プリティ戦隊きゃるるーん	98	7800	5300
ブルーガネット	98	7800	5300
VZONE	98	7800	5300
プライベート・スレイブ	98	8800	5900
ポゼッショナー	98	7800	5300
ポッキー1・2&ポニオン	TOWNS	8800	5900
Mag-R	98	7800	5000
麻雀幻想曲2	98,TOWNS,9821	7800	5200
もっこりまんＲＰＧ	98	7800	5300
麻雀でPON！	98,TOWNS	7800	5200
魔導学園Ｒ	98	8200	5700
魔竜学園　狙われた肢体	98	7800	5100
迷宮学園祭　旧校舎の謎	98	7800	5200
メタルアイ2	98,TOWNS	8800	5600
牝猫秘書室	98	8800	5800
美穂	98	7800	5000
ミラージュ2	98	8800	6000
誘惑の吐息	98	7800	5300
夢現～ゆめうつつ～	98	7800	5300
夢現～ゆめうつつ～	TOWNS	8800	6000
RAIKA -ライカ-	98	7800	5400
ランス4（HD専用）	98	8500	5700
ラル3	98	9800	7100
REIRAーレイラー	98,TOWNS	7800	5200
リザレクト	98	8800	6100
リビドー7	98,TOWNS	8800	5700
レッスルエンジェルス・スペシャル（HD専用）	98	8800	5900
W・W（ワーズ・ワース）	98,X68,TOWNS	8800	5500

一般ソフトコーナー

ソフト名	機種	定価	売価
ASH-アッシュ-	98	7800	5400
アイ・オブ・ザ・ビホルダー2	98,TOWNS	12800	9600
アマランス3	98	10800	7000
アルゴスの戦士	X68	5800	4500
アレス王の物語	98	12800	8700
アローンインザ・ダーク	TOWNS,9821	12800	9200
アローンインザ・ダーク（16色版）	98	12800	9200
インクレディブルマシーン	98,TOWNS	8800	6000
宇宙の騎士テッカマンブレード	98	9800	6600
ヴェインドリーム1,2	TOWNS	各11800	各8000
ウィザードリィＣＤＳ	98,TOWNS	12800	9900
A列車で行こう4	98,TOWNS	12800	8400
A列車で行こう4パーフェクトセット	98	14800	9700
F-117ナイトホーク256	9821	12800	8500
英雄志願	98	6800	4600
英雄伝説3	98	12800	8500
科学忍者隊ガッチャマン	98	9800	6700
臥竜伝	98	12800	8300
餓狼伝説スペシャル	X68	9800	7800
98スタジアム	98	8800	5900
源平合戦	98	12800	8900
クラッシャージョウ	98	9800	6600
三国志4	98	14800	10200
三国志4	TOWNS	16800	12000
三国志4　パワーアップキット	98	6800	4600
シュヴァルツシルト4	98,TOWNS	12800	8700
ジオグラフ・シール	X68	9800	6700
シムシティ２０００	98	9800	7000
シンジケート	98,TOWNS	12800	10200
Jリーグ1994プロフェッショナルサッカー	98	9800	7800
スーパー野球道2	98	12800	8700
ストロングホールド（HD専用）	98	12800	8700
ストライクコマンダー	TOWNS,9821	12800	10000
スレイヤーズ	98	12800	8600
スターファイア	98,9821	12800	9600
スーパーリアル麻雀P4	98,X68,TOWNS	12800	8700
スーパーストリートファイター2	X68	9800	6800
姿なき依頼人	TOWNS,9821	12800	8800
卒業-グラデュエーション	98,TOWNS	11800	8900
ソリチュード（上・下）	TOWNS	各12800	各8800
大航海時代2	98,X68	9800	6600
大航海時代2	TOWNS	11800	8800
ダービースタリオンエキスパート	98	12800	9900
ダークサイドオブジーン	9821	12800	8900
ダンジョンマスター2	98,TOWNS	12800	10200
大魔界村	X68	9800	6600
チェックシックス2	98	9800	6600
ディアドラム	98	12800	8800
ディエス・イレ	98	9800	6700
デッド・フォース	98	11800	7600
提督の決断2	98	14800	10100
提督の決断2	TOWNS	16800	12200
天下御免	98,TOWNS	10800	7300
ドラゴンハーフ	TOWNS	9800	6600
信長の野望～覇王伝～	98,X68	12800	8700
信長の野望～覇王伝～	TOWNS	14800	10500
信長の野望～覇王伝～パワーアップキット	98	6800	4600
パワーダービー（HD専用）	98	9800	7100
ハードショットストリートハスラー	TOWNS	9800	6700
パワードール	98,TOWNS	11800	8000
バイブルマスター2	98	11800	8000
ファーランドストーリー天使の涙	98	9800	6700
プロジェネター	98	9800	6700
プリンセスメーカー2	TOWNS	14800	11000
ファルアディア	98	9700	6600
フラッシュバック	98,TOWNS	12800	10200
フロンティアユニバース	98	12800	8800
鳳凰の如く	98	9980	7200
マジックリメント	98	9800	6700
マイホームドリーム	98	12800	10200
マクロス・スカルリーダー	98	9800	6700
Ms.DETECTIVEファイル2	TOWNS,9821	12800	8800
無人島物語	98	12800	10200
メタルフォース	98	9800	6700
MEMORIES（メモリーズ）	TOWNS,9821	12800	8800
メガトンアームズ	9821	10800	7500
妖撃隊～邪神降魔録～	98	12800	8700
リブルラブル	TOWNS	9700	7300
ルナティックドーン2	98	10800	7300
レミングス2	TOWNS	7800	6200
レヴァリィ	98	12800	8700
レジェンドオブバロア	TOWNS	12800	8900

Mac／Windowsコーナー

ソフト名	機種	定価	売価
A列車で行こう4 for WIN	WIN	16800	11700
CICA for Windows 94/4	WIN	2800	2100
On Hand デモ全集	WIN	2900	2600
OVER EXPOSED（CD）	MAC,WIN	9800	7000
COVER GIRLS Vol.1 2.3（CD）	MAC,WIN	各3900	各3300
GIRLS WITH GIRLS（CD）	MAC,WIN	9800	7000
GARO Collection1,2,3（CD）	MAC,WIN	各3900	各3300
口数の多いウインドウズ	WIN	7800	5800
スコップ-ＳＣＯＰ-	WIN	11200	8500
C.C.ガールズ NAKED COLOR（CD）	MAC	9800	7300
シムシティオリジナル	WIN	9800	7300
Vivid スーパーモデルズ	MAC,WIN	9800	6300
スーパー上海ドラゴンズアイ	WIN	5800	4300
電話のベルが（CD）	MAC	5800	4600
デジタルピンナップガールズVol.6	WIN	4800	3900
セクレボリューム9	MAC,WIN	4900	3600
WXY Vol.1 Vol.2（CD）	MAC,WIN	各9800	各7000
ブランマーカーVS妖獣戦記A.S.S.P	WIN	8800	5900
VIRTUAL VENUS（CD）	WIN	8800	6100
森永奈緒美 for JANIS	MAC,WIN	4900	3600

MAC,WIN,各種CDソフト多数取り扱っています。

※最新情報をお手元のFAXへお届けします※

1.03-3373-7849へFAXからダイヤルします
2.メッセージの通りBOXナンバー、4ケタと#をダイヤルします
- 0120# 98ソフト新作情報
- 0121# その他の機種ソフト新作情報
- 0122# 次回BROS広告
- 0123# 超特価ソフト情報
- 0124# 本体・周辺機器（激安）

3.ピーッと発信音がしたら、スタートボタンを押します
お手元のFAXへ最新価格・新作情報が届きます。

申込方法

- 欲しいソフトが決まりましたら、代金を現金書留か為替でお送り下さい。その際、〒・住所・氏名・TEL・商品名・機種・メディアをお忘れなく。
- 送料は何本注文されても600円（北海道、九州、離島は800円、大阪市内400円）です。未発売のソフトと合わせて注文される場合、発送回数分送料が必要です。
- 代金引換（商品到着時お支払い）を希望される方は、電話・FAX・ハガキでお申し込み下さい。手数料は、何本注文されても500円です。
- 商品は、すべて新品・消費税込みです。　●在庫のある商品は、当日発送OKです。PM6:30までにお電話下さい！（代金引換になります。）
- リストに載っていないソフトや周辺機器・バックアップソフト等、多数取り扱っていますので、お気軽にお問い合わせ下さい。
- お客様の都合で商品を返品される場合は、1週間以内にお願いします。手数料1000円差し引いて返金いたします。但し送料はお客様負担で、未開封のものに限ります。
- 振り込みの方は、三和銀行 恵美須支店（普）3645828 口座名 パソコンソフトショップ ブロスにお願いします。（振り込み手数料はお客様負担です。）

ゲームデザイナー養成

ゲームのホントのおもしろさは、プレイするより創ること。

そろそろキミも創る人になって、
ハマッている人を
おもしろがらせてみないか？

4月生願書受付中
入学案内書は下記住所へ！

■新鮮なストーリー構成！　今様のキャラクター！
美しい画面を創る背景画！自然な動きの動画描写！

いま蓄積されたアニメーション技術がゲーム制作に生きる！

■修業年限2年・定員80名・願書締切り3月31日

'95年度4月生願書好評受付中！
コンピューターゲーム科

■就職抜群！ 学生寮(男女)あり。朝日・毎日・読売・東京・産経 各新聞社奨学制度あり(学費全額免除、返済なし、給与12.0万円)。学院見学随時可(TELにて要予約)。JR水道橋駅西口徒歩1分。

'95年度生・各科願書受付中！

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科

社団法人／日本漫画家協会賛助会員・社団法人／日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

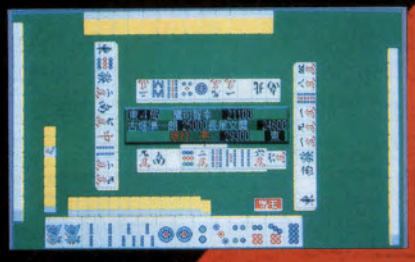
〒101 東京都千代田区三崎町3－4－9 ☎03(5276)1511(代)

入学案内書 住所・氏名・年令・電話番号・志望学科を明記、250円分の切手同封、上記住所へ。

THE REVIEWS 2

THE REVIEWSも後半戦のスタートだ。ここでは，定番のジャンルに加え，麻雀，競馬といったギャンブルシリーズ，そしてゴルフにピンボールと幅広いジャンルにわたって紹介していくぞ！　このコーナーでは，PC-98シリーズやWindows，TOWNS，DOS/V，Macintoshといったパソコンゲームに加え，3DOなど専用ゲーム機まで幅広くカバーしていく予定だから，期待してくれ！

●PC-98シリーズ
雀豪4
マスターズ遙かなるオーガスタ2
ダービースタリオンエキスパート
アグレガード
スターファイア
アイドルプロジェクト
テトリス2＋ボンブリス
昇龍三國志
ディスクステーション Vol.4
●Windows
クリスタルカリバーン
●FM TOWNS
プリンセスメーカー2
ブランディア・プラス
●DOS/V
ラプター
Evasive Action
●Macintosh
Links Pro Macintosh
●3DO
MEGA RACE



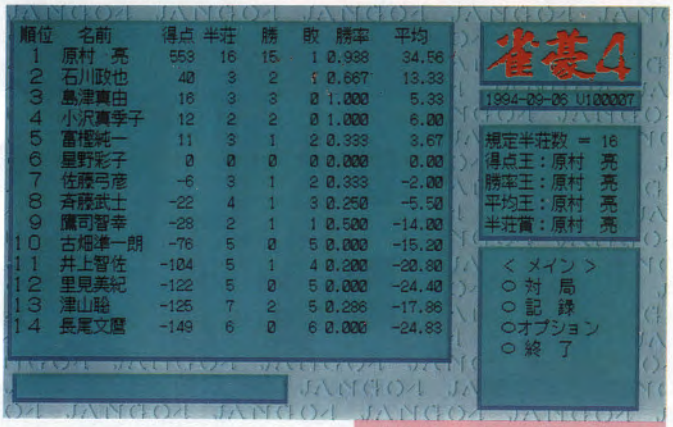
このコーナーでは，PC-98シリーズやDOS/V(IBM PC)，Macintoshなど，最新のゲームソフトを紹介していきます。対応機種ごとに分類してありますが，複数の機種で同時に発売されているソフトについてはどちらか1カ所にまとめて紹介しています。機種対応の詳細および動作環境については各ページの冒頭にまとめて明記してあるので，ゲームソフト購入の際はそれらの項目を必ず確認するようにしてください。また，DOS/V(IBM PC)，Macintosh対応の海外版については，本文中に明記されている場合を除いては，日本語マニュアルは付属しておりませんのでご注意ください。

PC-98 シリーズ

メンツの揃わない雀鬼に贈る……

雀豪4

TBL



これがメインのメニュー画面。こうやってキチンとランクづけされるのは，雀鬼にとってうれしい機能だ

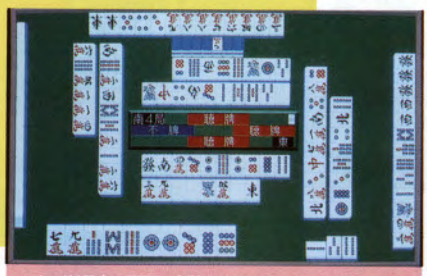
個人記録もこのシリーズならではの詳細なもの。やっぱり基本はよく振ってよく和了ることだね

一口に麻雀ゲームと言っても，かなりたくさんの種類があって百花繚乱状態になっている。脱衣路線，RPG路線，硬派路線……ユーザーの好みに合わせていろいろ発売されているけど，キチンとした麻雀ソフトがプレイしたい人に文句なくオススメなのが，この「雀豪4」だ。

記録がかなり細かく残せたり，自分の影武者に打たせたり，研究モードがあったりするが，単純に言えば普通の麻雀ソフトだ。画面も普通の4人打ちだし，対戦者の顔のグラフィックがあったりするわけではない。じゃあナニが売りなのか？　とにかく思考ルーチンがまともだ。既存の麻雀ゲームで一番優秀なのではないだろうか。

RPGにしたり顔を出したりといった，いわばオマケの部分にあたる力をすべて思考ルーチンに注ぎこんだのだろうというのが正直な感想だ。

僕は個人的にもかなり麻雀をやっている(いた）ほうだと思っているが，十分遊べる。麻雀ゲームにありがちな「無茶苦茶な切り」も「アンビリーバブルな止め」もない。「5巡目役満」もなければ「イカサマ配牌」もない。



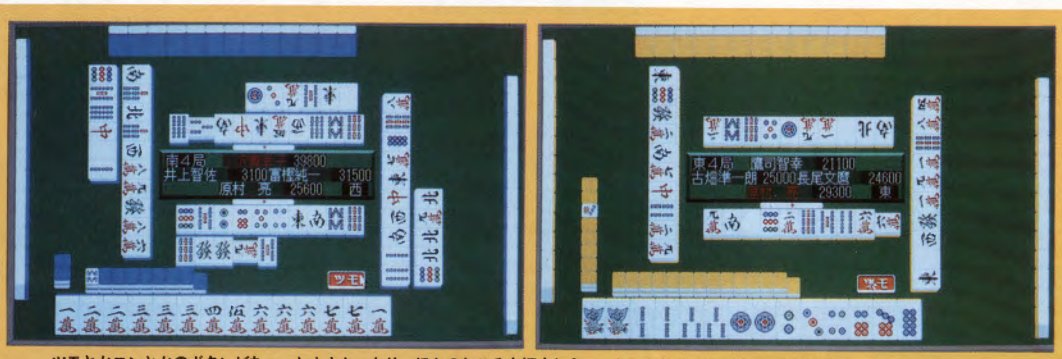
これが対局中の画面。余計な飾りがないのが，むしろ好ましく思えてくる。硬派がいさぎよい

ダブルワンチャンスやラス牌字牌単騎にサクッと引っ掛かるあたりも，妙に人間臭くていい。

「ウソでぇ。コンピュータなんて絶対イカサマだ」と言い切っているあなた。可哀想に。コンピュータ麻雀不信に陥っているようだ。すぐに財布を握って「雀豪4」を買いに行きなさい。ちなみに研究モードで相手の手牌が見えるけど，どう見てもイカサマはしてないぞ。

麻雀を趣味にしている人なら，「あと1人」の苦しみを何度も味わってることだろう。そういうときは，不思議と最後の1人が見つからないのが常だから，さっさとあきらめて家に帰って「雀豪4」をプレイしようじゃないか。「真剣に麻雀を遊びたい人」にはぜひプレイしてほしい。今後，雀豪5になろうが6になろうが，ぜひともレベルアップし続けて「より人間っぽい」麻雀ゲームを作り続けてほしい。あ，できたらネットワーク対戦機能もつけてほしいなぁ。

最後にちょっとだけ。三連刻がないのと，ポンとかロンとかのボタンが小さすぎるのが不満。次は改善して。さすがに食い一盃とか要らないけど。　（原村　亮）



ツモとかロンとかのボタンがちょっと小さかったり，ほかのところを押すとキャンセルされるのは，ちょっと困りもの

ジャンル：麻雀
対応機種：
PC-9801VX以降
PC-9821シリーズ
PC-9801 NOTEシリーズ
メディア：
5″／3.5″
動作環境：
CPU80286以上対応
ＦＭ音源対応
ＨＤ対応
バスマウス対応
メインメモリ640KB以上
価格：
9,800円（発売中）
メーカー名：
ビクター・エンタテインメント
問い合わせ先：
☎03(3406)9132

PC-98 シリーズ

SPT

憧れの最終日最終組を目指して

マスターズ 遙かなるオーガスタ2

これだけ遊び方も増えました。ところでバージョン2.5ってどういう意味なんだろうか？

ゴルフゲームと言えばコレ，と言われるくらい，とてもメジャーなソフトとなったT＆Eソフトのゴルフシリーズ。今回紹介する，「遙かなるオーガスタ2」は，その名のとおり「オーガスタ」の続編だ。まあ正確にはスーパーファミコンで発売されたものをPC-98HD用に移植したものだ。

そんな「オーガスタ2」の一番の売りは，マスターズモードができたことだろう。マスターズトーナメントとは，世界のプロゴルフツアーのなかでも，最も大きな4大大会のうちの1つで，毎年オーガスタナショナルコースで開催されている。それほど権威と名誉ある大会を4日間通して遊べるのだからたまらない。

もちろんトーナメントだから，予選から始まる。スコアが悪ければ当然予選落ちもある。また，ラウンドは2人で回らなければならない（1人プレイの場合は，コンピュータプレイヤーと）ので，相手のペースに惑わされずに，自分のゴルフをしなければならない。このあたりは，普段のプレイを心掛ければいいんだけどね。まさに実際のゴルフと同じだ。ゴルフファンならハマることは間違いない。

ところが，これ以外の前作からの変更点を探すとちょっと寂しい。モードが増えたのと，画面構成が一部変更になった点以外はほとんどないのだ。ゲーム画面が全画面に広がり，天候が変化したりはするが，それ以外は前作とほぼ同じと考えていいだろう。逆に言えば，前作で培った技はそのまま通用するということにもなる。

つまりそれだけ変更点が少ないので，あまり新作というイメージがないのが正直なところだ。新しいゲームをプレイしている，という気分はあまり味わえない。まあそれだけ前作の出来が良かったということなのかもしれないが。

ただ，フロッピーディスク専用だったのが，今回からハードディスク専用となったのは大きな進歩（遅かったくらい）。386以上のマシンで遊べば，評判の悪かったアクセス待ちのイライラはほとんど感じなくなるはずだ。HDを持っていない人は遊べなくなってしまったわけだけど，これはしようがないよね。これからはHD専用のゲームがどんどん出てくるだろうから，持っていない人はこの機会に買ってしまおう（無責任だな〜）。

（平沢寿康）

キャディーさんは男性ばかり4人。いつもながら，それほど役立つセリフを言うわけではない。でも顔は個性的

やっぱ大観衆に見守られてショットするのは気持ちいい。トレーニングとは，ちと違う緊張感のなかでプレイできるよね

こんな新しい映像が随所に挿入されている。こんなのを見せられたらハリキルしかないぞ

突如変わる天候。ホールが進むにつれ，曇，雨と変化することもある。でも風ほどショットに影響することはない

面倒くさくて，つい飛ばしてしまうことが多い俯瞰図。コースを攻略するためには絶対に見ておいたほうがいい

ジャンル：スポーツ
対応機種：
PC-9801VX以降
メディア：
5″／3.5″
動作環境：
CPU80286以上対応
MS-DOS Ver.3.xx以降
要アナログディスプレイ
HD専用（要4MB）
バスマウス対応
メインメモリ400KB以上
EMS／XMSメモリ対応
価格：
12,800円（発売中）
メーカー名：
ティーアンドイーソフト
問い合わせ先：
☎052(773)7757

PC-98 シリーズ

SLG

スタリオンって種馬って意味なんだって

ダービースタリオン エキスパート

実際に馬主になって自分の馬を育て，その馬の活躍を見ようと思うと，莫大な費用がかかってしまうよね。サラリーマンには一生かかっても無理かもしれない。それでも，馬を育ててレースで活躍させてみたい，という夢を持っている人はたくさんいるだろう。

しかし，ゲームの世界なら，その夢をかなえることができる。自分の牧場を持ち，気に入った馬で種付けをし，自分で調教し，レースに出走させる，なんてことが簡単に体験できるソフトだ。いまでこそ，こういったソフトはいくつも発売されているけれど，それらの草分け的存在なのが，「ダービースタリオン」だ。最初にファミコンで発売された後，PC-9801版も発売され，ユーザー対戦の機能などが，馬好きのユーザーに大きく支持された名作なんだ。そして，このたびその「ダービースタリオン」が，「ダービースタリオン エキスパート」となって再登場したぞ。

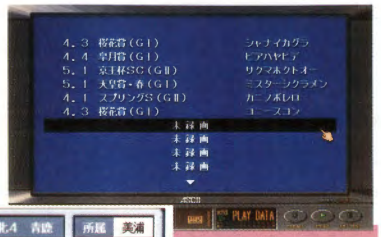
さて，「ダービースタリオン」から，「ダービースタリオン エキスパート」になって，いったいどこが新しくなったのだろう。

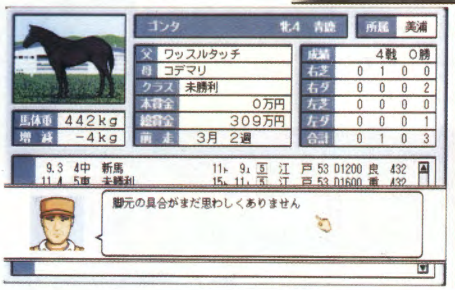
まず新しい機能として，VTR機能が追加された。これは，レースの模様を保存し，好きなときに再生できる，というものだ。これで，愛馬の活躍している姿を，いつでも見ることができるわけだね。また，種牡馬表示機能の強化や，調教メニューの追加，馬データの一新，そのほかいたるところに変更，強化が行われている。

ただ，基本的なゲームシステムには変更はないぞ。つまり，ダビスタ自体の楽しさはまったく変わっていないということだ。また，ユーザーどうしの馬を対戦させるレースである，ブリーダーズカップも，コースや距離などを自由に選択できるようになった。これはファンにはうれしい限りだね。

「馬が…好きだから……」なんて人にはダビスタがぴったり。

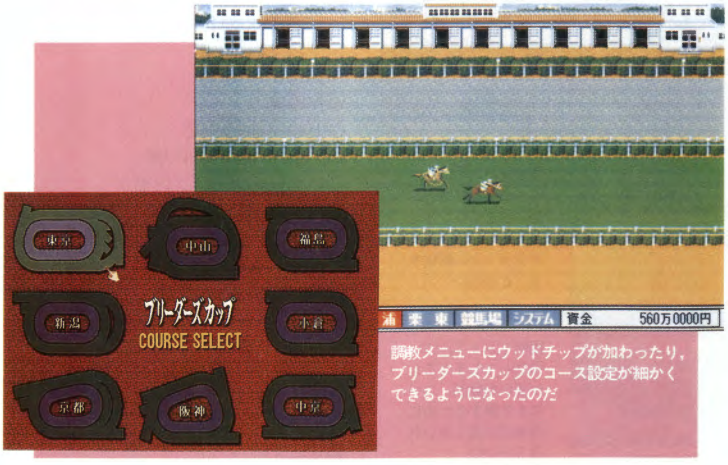
そうそう，前作を持っている人は，同時に発売される，エキスパートキットを購入することにより，エキスパートと同じにアップグレードできるぞ。





ダビスタがエキスパートになっても，馬を育てるゲームであることには何の変わりもない。ただ，これまで以上に馬に感情移入できるように環境を整えたといっていいと思う。パソコン風にいえば，DOSのバージョンが3.0から，3.1とか3.3になったような感じかな

ところで，俺はこれまでダビスタで遊んだことがなかった（すまん）ので，変更点，といってもいまいちピンとこない，というのが正直なところなんだ。で，遊んでみたところ，ほかのよく似た競馬ゲームに比べるととても奥の深いゲームに仕上がってるな，って感じがした。調教メニューもとても細かいところまで指示できて，俺が育てた馬だぞって実感が，馬に愛着を持たせてくれる。実況の入ったレース画面なんかもなかなかかっこいい。上位に食い込めば，自分の馬の名前も連呼してもらえるしね。でも，すべて自分で指示しなければならないので，ちょっと忙しい感じもするし，初心者にはきついかもしれない，とかいいながら，あーでもないこーでもないと，はまっていっちゃうんだよね。でもまあ，これがダビスタのいいところなんだもんね。（平沢寿康）



調教メニューにウッドチップが加わったり，ブリーダーズカップのコース設定が細かくできるようになったのだ

●アスキー●問い合わせ先：☎03(5351)8484●PC-9801シリーズ(VX/UX以降)，NOTE対応●5″/3.5″●MS-DOS Ver.3.1以上，HD専用，マウス対応，NEC純正サウンドボード対応●ダービースタリオン エキスパート……12,800円(税別)，ダービースタリオン エキスパートキット……6,800円(税別)，(ともに発売中)

PC-98 シリーズ

RPG

ゲーム画面のバックを良〜く見てみよう！

アグレガード

テーブルトークを意識して作られたRPG

ゲームのところどころに、こんなビジュアルが入る。彼らは、キミたちの先輩にあたるダイバー、ヴォーンとその仲間なのだ

意欲的にいろいろなタイプのゲームを発売しているジャパンホームビデオの新作は、なんと初心者向けRPG。初心者向けというと、「これまでのRPGシステムを簡単にして、はいできあがりというものが多かったから、ちょっと心配」なんて思うかもしれない。でも、「アグレガード」はチト違う、といっておこう。

まず、キャラクターメイキング。ここでは、名前の入力はもちろん、キャラクターの髪の毛、服(鎧)、ブーツを好みの色に設定できるのだ。全身黒づくめの戦士なんていうのもOKだ。欲をいえばキャラクターの色とかはもっと細かく決めたかったなあ。でも、これは98の16色という色数制限の中でやっているのだから、しょうがないか。

キャラクターが完成すれば、ゲームスタート。キミのパーティーは、「アグレガード」ではダイバーと呼ばれる。ダイバーは、ギルド(組合みたいなもんだね)に所属してるので、そこからダンジョンを紹介してもらうことで、お仕事に行けるわけだ。そして、各地に点在しているダンジョンにもぐりこみ、“核”と呼ばれる過去の遺物を掘り出してくる。これがキミたちダイバーの仕事、というわけ。ちなみに、掘り出されたものは、複製術士に預けられコピーがとられる。ギルドはコピー品を解析し、世の中の役に立つ技術として、世間に提供するという寸法。つまり、この世界ではテクノロジーというものは、人が考えるのではなくて、地面から掘り起こされるものだ、ということになるんだな。それらのなかには、ライフル銃や手榴弾といったものもあって、キミたちの冒険の役に立ってくれたりもする。なかなか面白い世界だね。

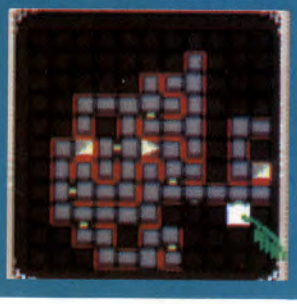
とある田舎町の情景。なんか、のどかでいいのだ。町で起こる小さなイベントもある

こんなふうに、キャラクター設定の自由度とか、変わった世界観とか、正統派RPG的なところに凝った、初心者向けRPGがあってもいいんじゃないかなと思うね。ただ、もっときれいなグラフィックでやってほしかった。それだけでも、ぐっと違った感じになっていたと思うしね。　(森野熊三)

●ジャパンホームビデオ●☎03(3406)4491☎PC9801シリーズ(VX/UX以降)●NEC純正FM音源対応●1994年10月14日発売●11,800円(税別)

こいつは便利だ。めざせ業界標準！

初心者向けということで、3Dダンジョンながら、割と簡単に進む。それは、マップを利用した移動が可能だからだ。画面の右上に出るマップには、パーティーが移動した部分が表示される、オートマップになっているんだろうけど、ここに表示されている箇所をマウスでクリックすれば、そこまでテケテケと自動的に歩いていってくれるんだ。これが、ものすごく楽！これは、今後の3DRPGの標準装備にしてほしいくらいだぞ。特にお手軽3DRPGには必須！



オートバトルだ

最初はギルドの試験ということで塩でできたモンスターと闘うことになる。戦闘はオートバトルなので、特に気を使う必要はないぞ

運命のわかれ路

彼に会うことで、キャラクター達の人生は大きく変わることになる！簡単にいっちゃうと、不死の能力を手にれるんだ

広い〜広い〜

だだっぴろいフィールドマップ。モンスターが出るわけでもないので、ただテクテク歩くだけ。あんまり意味ないんじゃないかなあ

すべてはヘヴンへ……

ことあるごとに出てくる、ヘヴンの名前。この名のついたダンジョンが物語の鍵を握っているんだ。くわしいことはゲームで見てね

PC-98 シリーズ

RPG

RPGの老舗，スタークラフト久々のオリジナルRPG

スターファイア

この「スターファイア」は，スタークラフト久々のオリジナル作品だとか。グラフィックなどは一見して，マイト＆マジックなどの海外ゲームの匂いが残っていてスタークラフトらしさを感じます。それに，SF-RPGながら，中身もスタークラフトらしいシックな出来なのです。

ただし，戦闘システムはシンプルで，そこに格別な面白さはないといえます。それに，グラフィックも大抵の人には受けが悪いでしょうね。それでもシックな出来などというのは変に思うでしょうが，もう少しお付き合いください。

渋いストーリーのほろ酔い気分は大人の雰囲気!?

――10年前のある日，突然惑星の周りに“壁”と呼ばれる力場が現れて，宇宙との行き来ができなくなってしまった――こんな説明で，ゲームは始まります。その後，自分が傭兵であり，死ぬまでこき使われる立場にいることがわかりますが，ゲームは，実に淡々と進んでいってしまいます。おそらくプレイヤーが安心するような量の情報は出ないでしょう。主人公の経歴はおろか，名前すら登場しないくらいです。ゲームが進んでも，雇い主に対する不信感や，正体不明の反抗勢力，そしてメッセンジャーと呼ばれる謎の女性など，断片的な情報しか得られません。真実は，想像するしかないのです。

オープニングなどの、グラフィックは海外ゲーム風の256色のグラフィック。主人公たちは宇宙軍に雇われている傭兵で、日々危険な命令を遂行していく

しかし，この想像させてくれる部分こそ，このソフトの面白いところではないかと思うのです。

謎の女性!?

あるときはプレイヤーの想像通りに，また，あるときは想像もしない意外な展開があるのです。

納得のいかない指令!!

最近演出に凝った“見せられるゲーム”が多い中，これは自分で展開を想像して，一喜一憂できるソフトなんじゃないかなと思います。でも，やはり万人受けしないですよね。お値段も，ちょっと勇気のいる額ですしね。個人的には買ってもいいと思うんですが……。（木下一）

●スタークラフト●☎0493(56)5735●PC-9821シリーズ（Bシリーズは除く），PC-9801シリーズ（VX/UX以降，386以上推奨）●HDD専用，3.5″FD，16色版/256色版同梱●10月14日発売●12,800円（税別）

2パターンの戦闘システム

戦闘は両方ともシューティングだが，マイト＆マジックのような3Dダンジョン内のものと，ゲーム後半で行われる宇宙空間で敵と撃ち合うものがある。下のネコ君は後半に登場する，亜人間。殺伐としている（だろう）主人公にとっての清涼剤のような存在

二人は再び
相まみえるのか!?

Win

TBL

見て驚く。やって驚く

クリスタルカリバーン

見よ！　この美しい画面を。いままでのピンボールゲームとは違うぞ

当然ウインドウの中でプレイするのもOK。でもすぐには最小化しないから、会社で遊ぶ人は気をつけて

純国産のピンボールだ！

ピンボールといえばアメリカ，アメリカといえばピンボール(嘘)というように，ピンボールはアメリカが本場と相場は決まっている。確かに，巷のゲーセンに並んでいるピンボールのほとんどがアメリカものだ。またそれはゲームの世界のピンボールでも同じだ。知っている人もいると思うけど，アメリカには「EpicPinball」だの「PinballFantasy」だの，ものすごいソフトがある。これらのゲームのすごさは誰もが認めるところだ。

ところが，極東の小国であるわが日本にも，本場のピンボーラーも真っ青，というものすごいピンボールゲームがある。それがこのクリスタルカリバーンなのだ。

さてこのクリスタルカリバーン，実は，もともとMacintosh用のゲームとして開発されたものだ。そしてMacの世界ではすでに大ヒットし，ピンボールの本場アメリカでもバカ受けしたものすごいものなのだ。それがWindows用として移植された。これはもう遊ぶしかないぞ。

役モノいっぱい。とはいっても，これらはほんの一部だから誤解のないよう

この美しさは実機にもないぞ

さて，立ち上げるとまず，きらびやかな台の全形と，スコア覧上にある教会のステンドグラスのような絵が浮かび上がる。盤面にはちりばめられたランプがきらきらと光り，中央にはドラゴンが描かれ，その周りをホロスコープが取り囲み，周辺部には炎を吐くドラゴンや中世の騎士，ドクロなどが描かれ，いかにもファンタジー系の香りがしてくる。しかもそのどれもが非常に緻密に描かれており，とても美しい。

肝心のボールの動きもとてもいい。とてもいいどころじゃないな，非常にリアル。あーなんだかわかんないけど，とにかくそれぐらいいい(笑)。フリッパーに弾かれた玉が盤面を転がっていく様子や，役に当たって跳ね返るところなど，まさに感動もの。

また，ゲーム性もよく練られていて，遊んでて飽きがこない。このあたりにもこだわりが感じられる。作者が，若かりしころからピンボールに人生をかけていたのはダテじゃないということか。

とにかく，これはやっぱ日本人じゃないと作れないな，というほどいろんな気配りが感じられる。それほどこのゲームはできがよい。まさに本場アメリカの一歩先をゆくピンボールゲームだ。ちなみに実機はないので，ゲーセンで探さないように。　　(平沢寿康)

比較的出やすいマルチボール。とはいってもすでにひとつ落としてるけど

ジャンル：
ピンボール
対応機種：
日本語Windows 3.1が動作する機種
価格：
12,000円(発売中)
メーカー名：
リトルウィング(開発・発売元)
パトラ(国内販売代理店)
問い合わせ先：
パトラ：☎03(5249)2803

TOWNS

SLG

あとは父親に嫁さんがいれば文句なし!?

プリンセスメーカー2

ゲームにはたいがい，攻略テクニックや必勝法といったものが用意されているもんです。神から預かった10歳の無垢な少女を８年間養育するというこの「プリンセスメーカー２」にも，娘がプリンセスになることが真のエンディングである，という前提においては存在します。前作(「プリンセスメーカー」)を２，３回遊んだ程度の私が編集部でプレイしてると，“ゲームの達人”の皆さんが効率のいいコマンド入力法をいろいろと教えてくれます。「１カ月の食費を抑えて体力値が上昇するバイトを続けさせると，スリムな体型のまま丈夫に育つよ」「休暇は，娘のストレス値を病気になる寸前まで溜めてから与えるのがいいんデス」

「じつは，ゲームスタート時に設定した娘と育て親の誕生日によって，娘との相性がだいぶ変わるんだよね」等々……。

そりゃ確かにありがたいですよ。親切心から言ってるんだってことも頭では理解できます。でもね，「これは俺の娘なんだから俺の好きに育てさせてくれ」という気持ちが強いため，単なる余計なお世話にしか聞こえないんですねぇ。さらに言うならば，「俺の娘を数値の塊とか実験用動物とかと同じにしないでくれ。ついでに２次元ロリータキャラとして奇異の目で見ないでくれ」

ここまでくるとちとアブない人っぽいけど，プレイ中，私はたしかにこう思ってました。虚構（＝モニター上の絵空ごと）を虚構と認めたうえで，その世界をフルに楽しんだのです。人によって「虚構だからプレイする価値がない」「虚構ゆえにその盲点を利用したプレイ方法がある。完全に自分の計算どおりに展開できるので楽しい」など，いろいろな解釈のしかたがあるでしょうが，とりあえず私は素直に受け入れました。そこにはアルゴリズム解析や数値計算といった要素はありません。父と娘――ひたすらその関係だけが，存在するのです。

このソフトに対する評価は，日常性というものにいかに楽しみを見いだせるか，さらに子育てに興味があるかどうかで，大きく変わってくるんじゃないかと思います。操作システムやコマンド体系，ちょっとしたイベントの演出などは前作よりも若干向上したようですが，基本的にはほとんど同じです。

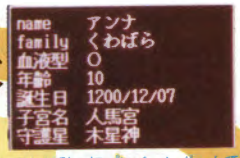
このシリーズをこれからプレイしてみようという人は，単純に娘の絵柄の好みで１，２どちらを選んでもいいんじゃないでしょうか。まあ，絵柄は大した問題ではありません。重要なのは“自分のかわいい娘”が太る，“自分のかわいい娘”が病気になる，“自分のかわいい娘”が日焼けする，“自分のかわいい娘”が季節によって服を着替える，“自分のかわいい娘”が大人になる，ということなのですから。

（戸塚井一）

娘は肉声でしゃべる。これはTOWNS版ならでは。小さなことだけど，なかなか嬉しい

前作よりもイベントの質が上がったＲＰＧモード。でもやっぱ会興だよね，これって

梅宮○夫　必読コラム　娘よ。



これは私の初プレイ・レポートです。なんの攻略の足しにもなりませんが，プレイ時の楽しさは伝わると思います

15歳～16歳

資金の大部分を絵画の教育費にあてる。ついに親バカ発揮か？　絵はどんどんうまくなったが，いかんせん体力がない。しかたなく左官のバイトをさせる

10歳～11歳

最初の２年間は，家事手伝いと教会のアルバイトに専念。資金と体力不足に嘆きながらも，着実に生活能力をつけさせた。１カ月の３分の１は必ず休暇にあてる

17歳～18歳

いまさらと思いながらも舞踏を習わせ，色気をある程度持たせる。王子との交流は６年間続いたが，結局意味なし。気のいい商人と結婚して，宮廷画家となった

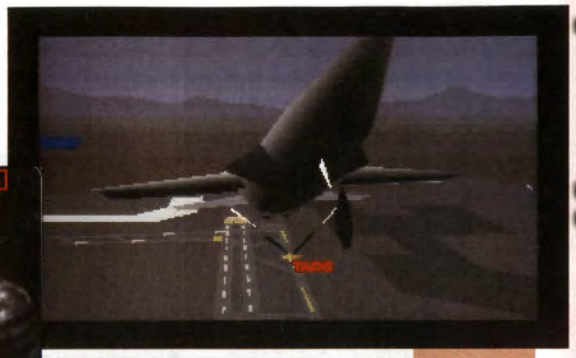
12歳～14歳

料理の腕前で世間をあっと驚かした時期，やがて髪結いのバイトも始め，感受性がみるみるアップする。家出の回数も多くなり，以後悩まされ続けることになる…

ジャンル：育成シミュレーション
対応機種：FM TOWNS（MARTY対応）
メディア：CD-ROM
動作環境：メインメモリ要２MB，HD対応，マウス対応，TOWNS専用パッド対応
価格：14,800円（発売中）
問い合わせ先：☎0422(53)5568

DOS/V SHT Evasive Action 日本語版

左が1画面対戦機能。ちょっと見にくいが，始めると気にならない。右は機体を選択してるところ



(上)視点切り替えを使えば，こんなカッコいい画面も見れる。ゲームはやりにくいけど(下)これがコックピット内部。シンプルで見やすい

DOS/Vマシンのフライトシミュレータはたくさんあるが，この「Evasive Action」ほどキー操作の少ないものはないだろう。なにしろゲーム中に使うキーは全部合わせても12個だけ。これならフライトビギナーも大丈夫だ。

キー操作が簡単でディスクは3枚しかないが，熱中度は相当高い。時代設定が1917年(WWⅠの複葉機)，1942年(WWⅡの戦闘機)，1995年(現代戦)，2064年(宇宙戦)の4種類あるのもうれしいが，最も楽しいのは対戦機能。「モデムもネットワークもないんだけど？」という心配は無用。なんとジョイスティックを2台つないで，1画面で対戦ができるのだ。やってみるとかなり燃えるぞ。やっぱり対戦相手が隣にいるのは気合の入り方も違うし。もちろん対COMも可能だ。

あ，言い忘れたけど完全な対戦モノ。一対一だ。わらわら出てくる敵機もいないし，攻撃目標の戦艦もない。ただひたすら対戦あるのみ。ゲーセンの格闘ゲームもそうだけど，人間相手が一番面白いというのを再認識させてもらった。ジョイスティック付きで9,800円のセットもあるぞ。

(原村　亮)

●トワイライトエクスプレス●☎048(481)6316●DOS/V●空きメモリ600KB以上必要●発売中●FD●4,980円

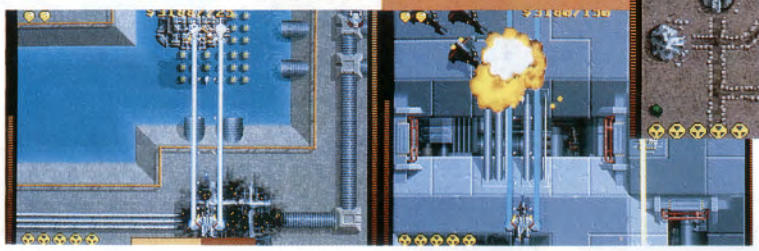
DOS/V SHT ラプター

DOS/Vマシンにはめずらしい，由緒正しい(？)縦スクロールシューティングゲーム。もともと海外のシェアウェアだったが，マルスがパッケージを日本語化して発売している。なんといってもウリはそのシンプルさ。ゲームが始まったら撃つ。撃つ。撃つ。ただひたすら撃つべし。ただそれだけ。空中兵器と地上兵器のボタンが違うとかいうややこしいことは一切ない。

当然シューティングにお約束のパワーアップもある。スコア(お金)をためることによって，ステージの最初にいろいろなパーツを買うという方式だ。ゲーム中にたまにフワフワと出てくるパーツもあるが，基本的にはゲーム中にはパワーアップできない。永遠不滅のグラディウス方式じゃないのでプレイする前はちょっと不満だったが(あのパニック加減が面白いんだもん)，実際にやってみると考える時間があってよい。ステージ中でガンガンパワーアップしようとしても，頭が追い付かなくてパニくるのは必至。複雑難解なDOS/Vゲームの中で光る1本だ。

(原村　亮)

ただ撃って撃って撃ちまくれ！　ちなみにフワフワ浮いてる黄色の物体はお金。できるだけ取っておこう



●マルス●☎03(5450)6551●DOS/V●MID対応●発売中●FD●9,800円

PC-98シリーズ

PZL

TETRIS +BOMBLISS

落ちものパズルの元祖「TETRIS」のニューフェイスがスーパーファミコンに引き続き，PC-9801でも発売された。「TETRIS」は，対戦やオプション機能の強化版。「BOMBLISS」は，列をそろえてブロックを消すのではなく，ブロックに入っている爆弾を爆発させることでブロックを吹き飛ばす，「TETRIS」とは似て非なるゲーム。でも，はまり度はどちらも同じだ！

●ビーピーエス☎045(475)3718
●PC-9801シリーズ●8,500円(税別)
●HDD専用

▲時間経過にしたがって下からブロックが追加されるちょっといじわるなモードをプレイ中。難易度設定や，遊ぶモードの設定で今まで以上のプレイが楽しめる

◀赤丸ブロックが爆弾だ。4つの小さな爆弾が田の字に並ぶと大きな爆弾になって，広い範囲を吹き飛ばすぞ

TOWNS

ACT

ブランディア・プラス

アーケードで好評だった対戦格闘ゲーム「ブランディア」をあのビングがTOWNSに移植。アーケード版では5曲しかなかったBGMも，アレンジバージョン14曲をCD-DAで収録。さらに，エンディングも新たに描き起こされているのだ。おまけに，まだ発売されていない富士通の6ボタンパッドも同梱されている超お買い得ソフトだ。

6Bパッドがついてくるものの，3B，2Bにも対応しているのだ

●ビング☎03(3492)1079
●FM TOWNS(マーティ対応)
●10,800円(税別)●要2MB
●各TOWNS用パッドに対応

PC-98シリーズ

SLG

アイドルプロジェクト

ついにアイドル育成ゲームもギャグに乗り出した。君は弱小芸能プロのマネージャーとなって，町でナンパした女のコをスターダムにのし上げるのだ。キミは，発散しないと女のコに手を出してしまうという悪癖を乗り越えて大手プロダクションの陰謀に立ち向かっていく(笑)。スカウトした女のコによって展開も変わってくるから，何度でも遊べるのも魅力的だね。

スタジオOXの鈴木典孝氏がキャラクターデザイン＆原画を担当しているから，グラフィックの質は保証つき

●ケイエスエス☎03(5702)5615●PC-9801シリーズ(VX/UX以降/NOTE対応)●12,800円(税別)●HDD対応

PC-98シリーズ

SLG

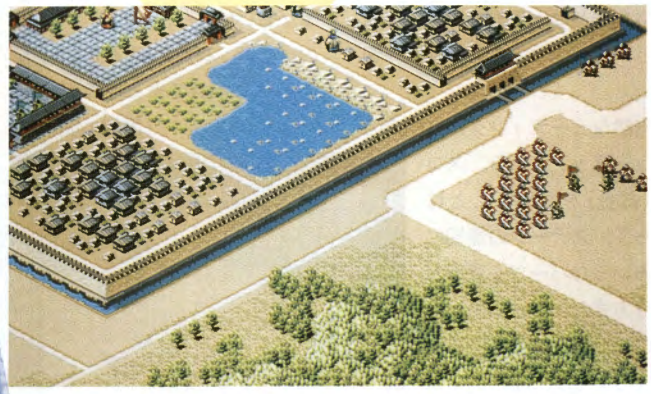
昇龍三國志

「鳳凰の如く」を開発した龍[RON]が放つ三国志シミュレーション「昇龍三國志」。戦争において，各部隊にどこで，どうして，なにがあったら，どうするといった，段階的かつ細かな指示を与えることができるのだ。リアルタイムになって，これまでの三国志ゲームとはちょっと違うけど，三国志ゲーマーならプレイする価値あり。

●イマジニア(龍[RON])☎03(5272)1770●PC-9801シリーズ(VX/UX以降)/PC-286,386,486シリーズ●12,800円(税別)●HDD対応

ほかの三国志ゲームでは劉備ではじめるとなかなか大変だけど，「昇龍三國志」では，操作できる武将が少ないぶん楽。劉備ファンの三国志ゲーム初心者にもオススメできるぞ

「鳳凰の如く」の開発メンバーが放つ意欲作!!



命令を出すとマップ上をかわいいキャラが動いていくぞ

PC-9801シリーズ

ETC

ディスクステーション Vol.4

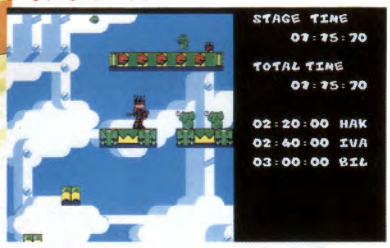
毎度ユニークなアイデアでバラエティに富んだゲームを提供するDSシリーズもはや第4号。今回は「ジャンプヒーロー」「ブロードウェイ伝説エレナ」「魔導の塔」他4本。いつものことながら充実した内容だが,中でも「〜エレナ」がバカらしくて絶品!「サイモン」と同じルールでダンスを覚えるヘンなゲーム。こんなのがあるだけで「シリーズ最高峰!」と思っちゃうオレってヘンなのかなぁ。

●コンパイル●☎082(263)6165●PC-9801VM以降●HD対応,マウス対応●発売中●3.5″/5″●1,980円

DS98で好評のRPGディスクサーガシリーズ第3弾。チープに見せながらも、わかりやすく意外に充実した特殊効果に乾杯!

幻世風狂伝

ジャンプヒーロー



MSX版DSの人気ゲームをリニューアル。ほうっておくとギターを弾き出すポップなニューヒーローの誕生だ。先日のデジタルフェスティバルのゲーム大会でも大好評の作品

ボンバー三太郎の爆弾天国

Vol.3の「ケロ助」で登場したのっぺりキャラが主人公となってボンバー!　爆弾仕掛けてキックして,敵(?)とその基地を爆破しよう。2人交互プレイで腕を競え!

ブロードウェイ伝説エレナ

懐かしの「サイモン」さながらに,教官の押したボタンをそのままなぞる。キャラクターがカワイイのに踊りがヘボいのが超ミスマッチで笑える。もちろんレベルアップしていくと踊りがどんどん難しく(覚える方向キーの数が増えるってこと)なるぞ。エレナはブロードウェイの伝説となることができるのだろうか。それはキミの根気しだい

3DO

RAC

MEGA RACE

見る者を魅惑するデモ。非常に難易度の高い本編。この「MEGA RACE」は,日本で先行発売されたものだが,どちらかと言うと,米国向きの難易度だ。TVの人気番組の中で繰り広げられるカーレースということだけあって,ただスピードを競うだけではない。武器による攻撃はもろちん,高加速ブースター,シールド,レーダーなどを駆使してボスを倒すのが目的なのだ。しかし,デモ,ゲーム中のグラフィックは,フランスの有力グラフィック企業が作っただけのことはある優れもの。これは一見の価値がある。

●マルチソフト●☎03(3798)4566●3DO●10月7日発売●8,800円

近未来の公道コースということを十分に伝えるテクスチャーマッピング。惜しむらくは,コース幅と角度に変化があまりないこと。減速を考えるよりも,敵車の動きを見極めて的確に攻撃することのほうが大切だ

動きが怪しい番組ホストのランス・ボイル。吹替えはルー大柴だ

Mac

Links Pro Macintosh

ゴルフゲームのトップブランドとして世界のゲームファンを虜にした「Links 386Pro」が,Macintoshでリリースされた。フィールドのリアルグラフィック,スイングとショット表現,さまざまなアンジュレーションから生み出されるアルゴリズムなど,これぞ本物のゲーム感覚といえる。難点を挙げるとすれば,画面切り替え時の描き込みのムダ。見えないところまで描いていくんだから時間のロスだ。

こうやって見ると,ただパースを置いただけじゃないことがわかるでしょ。遠近感もバッチリ

●スタンソフトウェア●☎0886(65)9755●Mac●メモリ4MB以上,13インチ・256色以上のカラーモニタ,空き容量4MB以上,漢字Talk7リリース7.1(システム7も可)●発売中●FD,CD-ROM●9,900円

切り替え時,奥から木を並べて書き換える。でもこういう努力は認める

特集2

フライト野郎はここまでやる

PC-98でIBM PC用ジョイスティックを使い倒す！

PC-98シリーズでフライトシミュレータを遊びたいと思ったとき，誰もが不満に感じるのが使えるジョイスティックの種類が少ない，ということ。フライトシミュレータを遊ぶのに，ジョイスティックは必需品。DOS/V関係のショップの店先を覗くと，ハンドル型から，ちっちゃいのまで，いろんな種類が安い値段でゴロゴロしているのに，どうしてPC-98にはこんなに少ないんじゃー，と不満を抱いているあなた，あなたのための特集がこれ，「PC-98でIBM PC用ジョイスティックを使い倒す！」なのだ。

ゲームは雰囲気から盛り上げていくのが一番！

PC-98シリーズでゲームをプレイする場合，キーボードで操作することが多い。これはフライトシミュレータであろうと，ロールプレイングであろうと変わらない。

しかし，フライトシミュレータなどの場合にはやはりジョイスティックで遊びたい，というのが人情。

IBM PC（DOS/V）マシンの連中なんかは，ゲームでジョイスティックを使うのは当たり前で，ちょっとキレたユーザーになると，椅子を改造してコックピットまで作ってしまう人までいる。これがまたアメリカあたりではキットとして売られているあたりに，IBM PCユーザーのフライトシミュレータに対する半端じゃない心意気を感じる。

IBM PCマシン用に発売されているジョイスティックを見てみると，上下左右にトリガーボタンが付いただけのものから，ラダーペ

▶ゲームポート98（ATB-98）写真左
11,800円
コンピュータ・テクニカ
☎092(472)1222

ダルやスロットルまでセットになったものなど，なんでもあり。それでもって価格は5,000〜15,000円。

一方のPC-98の環境では，せいぜい標準的なジョイスティックが売られている程度で，数は圧倒的に少ない。

そこで，こういったIBM PC用のジョイスティックをPC-98シリーズで使えるようにするためのインタフェースボードとソフトのキット「ゲームポート98（ATB-98）」を使ってみることにした。このキットはコンピュータ・テクニカから発売されていて，価格は11,800円。このボードを使うことでIBM PC用のジョイスティックが，そのままPC-98で使えるようになるという，フライトシミュレータファンにとってはたまらないセットなのだ。

基本的な仕組みはキーボードエミュレーション

ゲームポート98を利用すると，ジョイスティック対応ゲームでなくとも，IBM PC用のジョイスティックで操作することができるようになる。

この仕組みを簡単に説明すると，ジョイスティックから入力された信号を，テンキーから入力される4や8などのキー入力の数字に変換することによって使えるようにしている。

こういう機能を「キーボードエミュレーション」と呼ぶが，これによってテンキー操作にしか対応しないゲームでも，ジョイスティックで操作できるようになる。

ゲームポート98の基本的な接続方法は簡単そのもの。PC-98本体の拡張スロットにカードを差し込んで，カードに用意されたコネクタにキーボードとジョイスティックにつなぐだけ。図1にあるように接続はいたってシンプル。

このようにキーボードとパソコン本体との間に割り込むかたちでゲームポート98経由でジョイスティックを接続することで，ジョイスティックを使えるようにしている。パソコン本体にしてみれば，それがジョイスティックでもキーボードでも，決まった信号さえ受け取れば，数字の4や8として認識することができるわけだから，ジョイスティック側からの入力でも受け入れるようにしてくれるという優れもの。

とはいえ，つないだだけではキーボードの通常のキーの割り当てでしか使えない。このためゲームポート98では，ユーザーが遊びたいゲームに応じて自由にキーの割り当てを変更することができるプログラムが付いている。

たとえばあるフライトシミュレータでは，上昇下降が数字の2，8で左右が4，6かもしれないし，違うゲームでは1，3が左右かもしれない。このような場合には，設定変更用のプログラムを使うことで，自由にキーの割り当てが変更できるのだ。

これによって，ジョイスティックを倒したときに出力されるキー割り当てが，ゲームごとに違っても問題なく利用できるようになるわけだ。

PC-98本体への接続

ゲームポート98の装着自体は特に難しくない。装着するスロットはどこでもよく，空いているスロットにきちんと差し込めばよい。

もちろんこのときには，パソコン本体の電源はOFFにしておくことを忘れないように。今回はテスト用のマシンとしては，自前のPC-9821Asを利用した。

装着が終わったら，次はキーボードのコネクタをゲームポート98側に接続する。普通はキーボードからパソコン本体につながっているケーブルを，ゲームポート98側に装着する。そうしたらゲームポート98から出ているキーボードケーブルを，PC-98本体側に接続する。

ここまでの作業が終わったら，パソコンの電源を入れてMS-DOSを起動してみよう。ここでキーボードから普通に文字が入力できれば，最初の段階での装着はうまくいったことになる。

ゲームポート98につなぐことのできるジョイスティックは，実はDOS/Vマシン用だけでなく，アタリ仕様のものでもOKなのだが，今回は今回はとりあえずIBM PC用のジョイスティックのなかから，有名どころのTHRUSTMASTERをチョイスして使ってみた。

こういった拡張ボードを使用する場合，問題になるのはほかの拡張ボードとの共存。しかし今回使用したPC-9821には，MIDIインタフェースやSCSIインタフェー

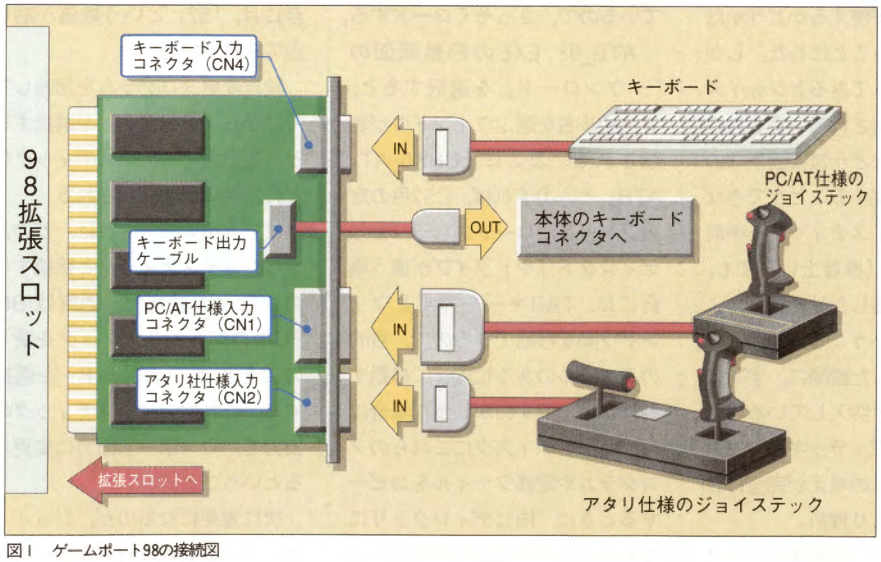
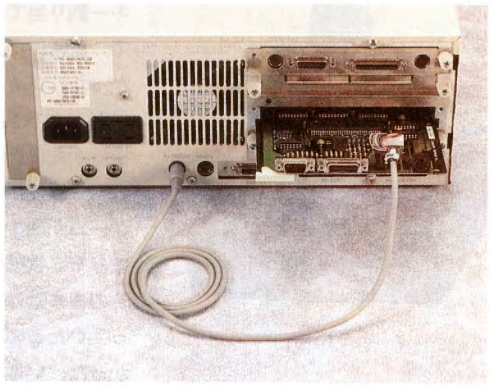


図1　ゲームポート98の接続図



▲ゲームポート98をPC-98本体に接続する

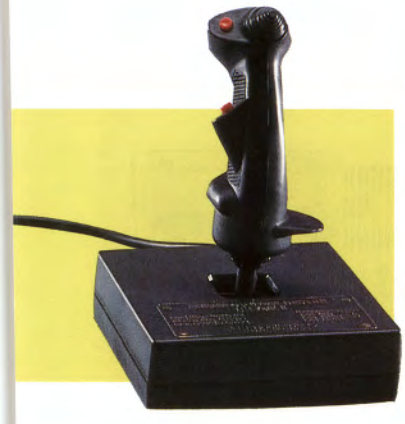
スなどと同時に装着してあったが，なにも問題は起きなかった。まっ，とりあえずは，こうした心配はしなくてもいい，ということにしておこう。

もし，実際にこの段階でトラブルが起きた場合は，メーカーのサポート係にさっさと問い合わせるようにしよう。自分であれこれいじってしまうと，とりかえしがつかなくなる可能性があるからね。

さて，お次はゲームポート98に付属している設定変更プログラムなどを，ハードディスク上にコピーする作業だ。

別にフロッピーディスクのままで利用してもかまわないが，後々面倒なので，ここではハードディスク上にすべてのファイルをコピーしておくことにした。

このプログラムには，ゲームごとに異なるキー割り当てなども，設定ファイルとして保存することができるので，この作り方だけはなんとしても理解しておきたい。ちょっと複雑な話になってしまうが，これが理解できなきゃ，ゲームポート98の魅力が半減してしまうから，気合いを入れて読むよーに。



▲THRUSTMASTER・MARK I
12,000円
オークビレッジ
☎03(3254)2094

設定ファイルの作り方

設定ファイルを作る前に，とりあえず，実際にゲームでジョイスティックが使えるかどうか，実験してみた。今回テスト用のゲームとして使用したソフトは全部で6本あるが，ここではとりあえず「チェック・シックス2（以下CS2）」とTHRUSTMASTERの「MARK1」をつないだ場合をレポートしてみる。それ以外のソフトについては，設定方法のポイントなどを個別にまとめて紹介してあるので，そちらを参照してほしい。

それでは最初に，この組み合わせでうまく動作するように，ゲームポート98の設定変更プログラムを使って，キー割り当てなどの作業を行ってみよう。

ただしこの変更作業は，生まれて初めてパソコンを使うようなユーザーにとってはちょっと難しい。いや，かなり難しいといえるかもしれない。しかし，これもジョイスティックを使ってゲームを楽しむための試練だと思って覚悟を決めてかかるように。

さて，とりあえずCS2でジョイスティックが使えるかどうかだけ，試してみることにした。しかし，実際にやってみるとジョイスティックは認識されているものの，キー割り当てなどが無茶苦茶なので，正常に操縦することができなかった。ジョイスティックを手前に引いた状態（機首上げ）でも，機体が右に旋回したりといったように，機体がいうことを聞かない。ゲームが始まった瞬間に，すでにキリモミ状態に突入しているのだ。そのまま動けば，ラッキーだと思っていたこの私の考えが完全に甘かった。いきなり挫折。

しょうがない，設定変更プログラムを使って，正しいキー割り当てに変更するぞ。というわけで，設定変更プログラムとの格闘が始まったのだ。

由緒正しい設定変更

ゲームポート98に付属するディスクには，設定変更用のユーティリティなど，いくつかのプログラムが収録されている。このうち，設定変更で利用するのは，「ATB_98.EXE」というプログラムだ。

この「ATB_98.EXE」を起動すると，写真1（174ページ）のような画面が表示される。ここでスティックの動きに対するキーの割り当てや，トリガーボタンを押したときに出力するキー割り当てなどを変更していく。

ただ，まったく最初からこのファイルを作る作業は面倒なので，サンプルで用意されている定義ファイルを使って，それを修正していくという姑息な手段に打って出ることにした。「使ってしまえサンプルファイル」，がこのテのプログラムをいじる場合の基本である。

運のいいことに，CS2の場合は最初から定義ファイルが用意されているので，さっそくロードする。

ATB_98.EXEの起動画面の「ダウンロード」を選択すると，ファイル名を選ぶウィンドウが表示される。ここに「CHK6_AT.ATB」と入力すれば，CS2用の定義ファイルがロードされる。もしディレクトリやドライブが違う場合には，TABキーを押すとウィンドウ間を移動できるので，目的のファイルのある位置まで移動すればよい。探すのが面倒な場合には，ハードディスクにこれらのプログラムや定義ファイルをコピーするときに，同じディレクトリにコピーしておけばより効率的。

ファイル名を選択すると，本当にそれを読み込んでいいかどうか聞いてくるので，「Y」を押す。するとCS2用の定義ファイルが，画面上に呼び出される。

このとき，ごちゃごちゃと文字が画面に表示されるが，これがジョイスティックの動きに対応して，キーを押したときと同じ信号を出力するための設定なのだ。

エレベーターとエルロンが変更の基本

ジョイスティックでゲームを楽しむ場合でも，すべての操作をジョイスティックから行うわけではない。武器の選択やマップ表示などは，通常はキーボードを使って切り替えていく。そのため，ジョイスティックの操作では上昇，下降と左右方向への旋回と武器の発射ボタンが使えればまず大丈夫。

ゲームポート98の設定変更では，これらのキー割り当ては，READ ME.DOCという文書ファイルのなかに，マトリクス表として記載されている。ここの記号を使って，目的のキー割り当てにしていけばよい。たとえばスペースキーの場合には，「52」という数値が割り当てられている。

設定変更プログラムを起動して，そこから「設定変更」を選択すると，入出力モードやスティックなどの変更項目が表示される。

まず入出力モードとは，どのようなジョイスティックと接続するのかなどの設定だ。通常はIBM PC用のジョイスティックを使うのであれば，「AT→KB」を選択する。これはジョイスティックの出力を，キーボード出力に変更するということ。

次に重要になるのが，ジョイスティックの動作に対するキーの割

り当てだ。「スティック」という項目を選択すると，エレベーターやエルロンなどの項目が表示される。ここには「1」と「2」があるが，基本的に「1」だけを設定すればよい。通常はエルロン2などは，なにも出力しないように設定しておく。

エレベーターの設定なんかの場合，上下両方の2方向については同時に設定しなければならない。この場合には，＋，－方向において，上昇，下降を割り当てる。つまり＋方向にはテンキーの2を，－方向にはテンキーの8を割り当てるわけだ。つまり上昇が－，下降が＋というキー設定になるので間違えないようにしてほしい。

さらには＋，－の中間に位置するポイントが必要となる。この場合は，「255」というキーコードを割り当ててやると，なにも出力しないようになっている。つまり中立点や，なにかが出力されては困る部分には，すべて255というキーコードを割り当てていけばよい。これがこのプログラムを使う場合の基本的な考え方。

トリガー関係のスイッチに関しては，スペースキーを割り当てるので，52というキーコードをここでは割り当てている。武器の選択などはキーボードを使って，操縦と射撃にのみ専念するジョイスティックの割り当てにした。

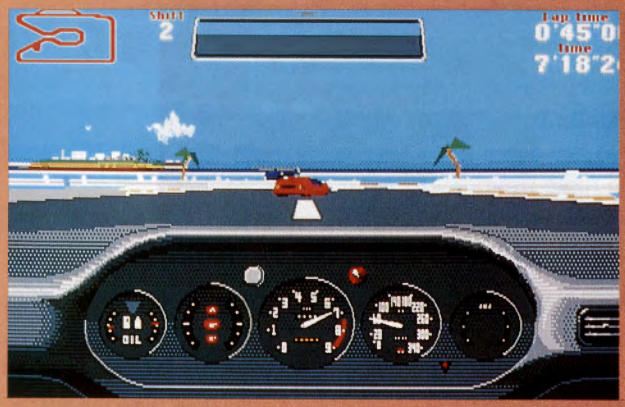
ついでに説明しておくが，設定変更のなかに「出力キー数」という部分がある。これが多いほど，ジョイスティックを倒したときに出力するキーの数，すなわちキーリピート数が多くなるのだが，ただ多くしすぎると，中立点の判定がシビアになって，常にキー出力が続くことになる。最初にCS2で機体が旋回しつづけたのも，こ

ラジコンのリアルさを追求した面白操縦グッズは，これだ！

ゲームの画面上でのリアルさは進化したが，
やはり指先で感じるリアルさにかなうものはない。
ここではゲームをとことん楽しむための，
面白い操縦グッズが装備されたセットを2つ紹介しよう。

Rev-LIMIT

PC-98シリーズ（386以上，HD専用）
9,800円
専用プロポ　6,800円
ダットジャパン販売
☎096(359)4178



Rev-LIMITは，フォーミュラカーやスポーツカーまで，いろいろなタイプの車体で15のコースを楽しむことができる3Dカーレースゲーム。このソフトは386以上のCPUを搭載したPC-98シリーズで楽しむことができ，おまけに今回の特集で紹介しているゲームポート98にも対応している。

ゲームポート98を使えば，IBM PC用のハンドルも使用できるようになるが，純正で発売元のダットジャパン販売から，オリジナルラジコン用プロポなるものが発売されている。

これは最近のラジコンカーで使用されるステアリング付きのプロポの形をしたもので，スロットカーレースなどでもお馴染みの左手でアクセル操作をして，右手でステアリングを動かすタイプ。

キーボードで操作するのもいいが，やはりゲームにリアルさを求めるのなら，こういった操縦の部分にはこだわりたい。このプロポを使えば，パソコンをラジコンサーキットに変えてしまうことも可能なのだ。

PC AEROCHOPPER

DOS/V（英語モード専用）
日本語マニュアル付き
36,000円
オークビレッジ
☎03(3254)2094

これはゲームというより，ラジコンヘリを飛行機を飛ばすためのシミュレーションなのだ。操縦に使われるのが，ラジコン用に使われているフタバの本物のプロポを使用しているあたり，いかにもアメリカの製品らしい。

そのため，ゲームとしてみた場合には，ちょっと難易度が高く，ついでに価格も36,000円と，ちと高い。あくまでもラジコンの練習が目的なので，ラジコン入門者用のセットだと割り切るしかなさそうだ。

しかしこんなセットが売られているところに，ジョイスティックをはじめとする周辺機器にこだわるIBM PC市場の熱意が感じられる。

なおこのセットは，完全なIBM PC用の英語版なので，DOS/Vマシンの英語モードでは使用できるが，PC-98シリーズには対応していないのでご注意を。

写真1
ATB_98.EXEの実行

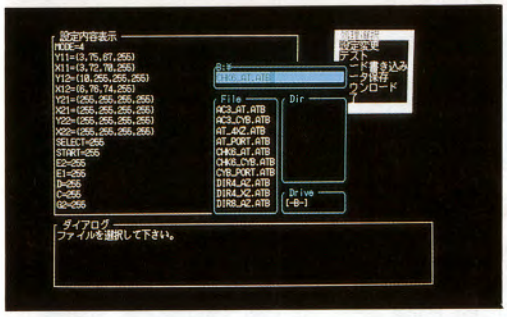


写真2
CHK6_AT.ATBファイルの読み込み

の中立点の判定がシビアすぎたためだった。

そこで，出力キー数を4以下にしてみると，スティックを離した状態では，なにもキー出力がされなくなった。これは使うジョイスティックの感度にもよるので，使いやすい出力数は自分の勘で見つけ出すこと。たとえパソコン相手でも，最後は自分の勘が頼りなのだ。

さてごく基本的な設定変更は，これだけでも大丈夫。慣れないうちは，関係のなさそうなキー割り当てなどは，すべて255と入力してなにも出力しないようにしておけばよい。必要に応じて改良していけば，次第に最適な定義ファイルが出来上がっていく。そうして作成した定義ファイルは保存できるので，ゲームごとに定義ファイルを作っておくこと。

こうした定義データをボードに書き込む方法として，この設定変更プログラムを使う方法と，書き込み専用のプログラムを使う方法の2種類がある。

設定変更の登録は「ATB_98.EXE」というプログラムだったが，ボードへの書き込みだけであれば，「DL.EXE」というプログラムを使ってもかまわない。この場合には，「ATB_98.EXE」を起動する必要はない。MS-DOSの入力画面が表示されている状態で，

A＞DL CHK6_AT.ATB

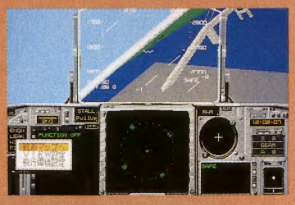
などと入力する。これはDL.EXEを使って，CS2用の定義ファイルをボードに書き込むための操作だ。書き込まれた定義は，EPROMに書き込まれるので，電源を切っても保存されている。

ゲームポート98を実際に利用するには，こういった複雑な作業がどうしても必要になる。しかし，こうした努力の結果，それまでキーボードで遊んでいたフライトシミュレータが見違えるような操作感と臨場感を持ったゲームに生まれ変わるのだ。価格もそれほど高いものではない。君のパソコンのなかのF-15が，THRUSTMASTERで飛ぶことを考えれば，このボードはお買い得。

最後に，ここで紹介したゲームソフトは実際に接続テストをすべて行ってみたが，それ以外のフライトシミュレータの対応状況に関しては，購入前に直接，メーカーに確認することを忘れないように。

（板橋 弘道）

チェック・シックス2



PC-98シリーズ対応（386SX以上）
9,800円
ベガサス・ジャパン
☎092(542)2632

チェック・シックス2は中東を舞台にした現代戦から，太平洋戦争までカバーしたフライトシミュレータだ。このソフトは，画面上に異なる視点からのウィンドウを2つ開くことのできるユニークな機能も備えている。当然ながらジョイスティックでの操作では，実機での操縦管の操作をシミュレートすることになる。

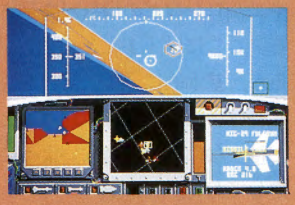
このソフトの場合は，テンキーの2，8，4，6にそれぞれ上下左右が割り当てられている。このためゲームポート98での設定でも，対応するキーコードをそのまま正しく入力していけばよい。

この場合の設定で注意すべきポイントは，ラダーの割り当てをどうするかということだ。テンキーの1，3に左右のラダーが割り当てられているが，これをジョイスティックに割り当てると，ちょっと操縦が難しくなる。

そこで今回は，ジョイスティックは上下左右だけの4方向として，ラダーはテンキーで操作してみた。すべてをジョイスティックで行うのではなく，状態に応じてキーボードと併用することも上手な設定のポイントになるだろう。

また，どのトリガーボタンを押してもスペースキーのキーコードが出力されるようにしてプレイしたが，好みによって，トリガーのAボタンにSHIFTキーを割り当てて，武装の選択に利用してもいいだろう。

F-15 ストライクイーグル2



PC-98シリーズ（UV以降）
10,800円
マイクロプローズジャパン
☎0423(33)7781

このゲームは，リビア，ペルシャ湾，ベトナムなどの戦闘地域上で与えられた任務を果たしていく，現代版空戦シミュレーションだ。

基本的なキー操作に関しては，テンキーの2，8，4，6で上下左右に対応しており，チェック・シックス2の場合の定義ファイルを流用することができる。ただしF-15の場合には，ミサイル発射と機銃発射のキー割り当てが異なるので，トリガー部分の設定だけを修正しなければならない。

今回は，トリガーのBボタンにリターンキー「28」を割り当て，AボタンにBSキー「14」を割り当てる設定にしてみた。好みによっては，武器の選択もトリガーボタンに割り当ててもかまわない。特にTHRUSTMASTERのように，トリガーボタンが4つもある場合は，残った2つのボタンにこの機能を割り当ててもいいだろう。

ここの設定では，人差し指で機銃を発射して，親指などでミサイルの発射のボタンを受け持つ設定でプレイした。

ただしF-15の場合には，エレベーターやエルロンなどのキー出力数が4以下などでは，ちょっと反応が鈍く感じるかもしれない。だがキー出力数を多くしすぎると，中立点の判定がシビアになりすぎる。もしこういったトラブルが多発するのであれば，遊びの大きなジョイスティックに交換するのも1つの方法だ。

ゲーム別設定の心得

ガンシップ2000

PC-98シリーズ（386SX以上）
12,800円
マイクロプローズジャパン
☎0423(33)7781

今回取り上げたゲームのなかで，唯一の戦闘ヘリによるフライトシミュレーターだ。そのため，ガンシップ2000（以下GS2000）の場合には，戦闘機を扱うのとは操縦方法が異なるので，定義ファイルも1から新しくこのソフト用に設定する必要がある。

ヘリコプターの場合には飛行機と違って，ホバリングという空中での停止が可能になる。このため操縦でも，単純に上下左右という4方向だけではなく方向を決定するのではなく，出力の増減とローターの傾きで飛行方向を決めるようになっている。

ローターの傾きのことを，「サイクリック」という。たとえば前向きのサイクリックを増やせば，機体が前傾して前進することになる。GS2000ではサイクリックのコントロールは，カーソルキーに割り当てられている。そのため，GS2000用の定義ファイルでは，ジョイスティックの前後左右が，カーソルキーの下上左右になるように割り当てる。

またローターの回転数の増減を「コレクティブ」というが，これはキーボードで操作することにした。そのほかの設定としては，トリガーボタンには武器の発射用のリターンキーのコードを割り当てている。好みに応じて，あまり使わないトリガーボタンに，武器の選択のスペースキーを割り当ててもいいだろう。

ナイツ オブ・ザ・スカイ

PC-98シリーズ（VM21以降）
11,800円
マイクロプローズジャパン
☎0423(33)7781

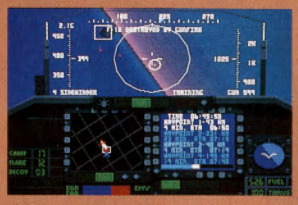
このゲームは第一次世界大戦当時の飛行機を操って，その時代のエース達と撃墜数を競いながら，任務を果たしていくという，非常にのんびりとしたテンポで楽しめる，味わい深い空戦シミュレーションだ。

大昔の飛行機なので，当然ながらプロペラ機しかなく，レーダー式の照準装置などは装備されていない。そのため操作も簡単で，ジョイスティックに必要なキーさえ割り当ててしまえば，視点の切り替え以外はキーボードの使用頻度は少ない。

ジョイスティックの設定に関しては，GS2000の場合と同じようにカーソルキーを割り当てることになる。キー出力数が少なくても，もともとエンジンにパワーがない機体なので，それほど反応が鈍いとは感じない。その逆に，すぐに失速してしまうので，かえってキー出力数を多く設定すると機種が上がりすぎてしまい，操縦しずらくなってしまう。

このほかの割り当てだが，武器は機銃と爆弾の2つしかないので，トリガーボタンに2つとも割り当てることにしよう。このゲームでは，機銃の発射はリターンキーで，爆弾の投下はBSキーが割り当てられている。この2つをトリガーボタンに設定しておけば，エンジン出力などを除いて，十分にジョイスティックだけで雰囲気を満喫することが可能だろう。

F-19 ステルス・ファイター



PC-98シリーズ（VM21以降）
12,800円
マイクロプローズジャパン
☎0423(33)7781

中央ヨーロッパやペルシャ湾地域を舞台に，ステルス戦闘機のF-19を操って，与えられた任務を完遂する空戦シミュレーションだ。

最新鋭の戦闘機を使うので，当然ながら高度に電子化されたコックピットでの操縦ということになる。また，搭載できるミサイルなどの武器も豊富なので，瞬時に最適な武器を選択して発射する必要がある。

幸いにしてF-19では，スペースキーに武器の選択が割り当てられているので，トリガーボタンに割り当てても大丈夫だ。また発射に関しては，リターンキーを割り当てておけばよい。

スティックの動作に関しては，8方向での操作が可能になっている。これはテンキーの8つの数字に割り当てられているので，それを定義ファイルで割り当てていけばよい。

ただ，ラダーの設定に関しては，よけいな横滑りなどを嫌って今回は割り当てを行わなかった。基本的に2，8，4，6の4方向だけでも十分。このため，ラダー部分に関しては，なにも出力しない255という数字を入れてみた。

このあたりは好みが大きく影響するので，もし必要であれば細かいキー操作を割り当てるようにすればよい。その場合には，設定変更プログラムのなかで，ジョイスティックを8方向に指定するのを忘れないようにしよう。

ストライク コマンダー

PC-98シリーズ(FD/CD-ROM版256色専用)
12,800円
エレクトロニック・アーツ・ビクター
☎03(5410)3100

PC-98用ストライクコマンダーは，まだ発売されて間のない，最新のフライトシミュレーターである。戦闘機や背景のグラフィックも美しく，飛んでいて飽きのこないゲームだといえる。

このゲームの場合にも，ジョイスティックに関する設定はそれほど悩む必要はない。

スティック動作に関しては，テンキーの2，8，4，6を割り当てておけばよいのは，ほかのゲームと同じ。ただストライクコマンダーのように，現代の戦闘機を操縦する場合には，定義ファイルでのキー出力数の加減が難しいかもしれない。

今回のテストでは，THRUSTMASTERの中立点を安定させるために，キー出力数をできるだけ少なくし，3か4程度に抑えたほうが感触としてはいいと判断したが，しかし実際に操縦してみると，この程度のキー出力数ではスティック動作と画面上の機体の動作にある程度のズレが生じてしまう。特にこのような最新鋭の戦闘機でドッグファイトを行う場合には，高G旋回で相手の後ろを取りたいこともある。そのようなときに，3程度のキー出力数では，あまりにも機体の反応が鈍くなってしまう。その解決策としては，やはりキー出力数を多くしても，余分なキー出力がされないような，遊びの大きなジョイスティックに交換したほうがいいだろう。

現代に蘇った原始人が織り成す，世紀の暴虐ロマン

メーカー騒動録

原人掠奪記

世界を救うため
いま原人が立ち上がる

エレクトロニック・アーツ・ビクター編

エレクトロニック・アーツ・ビクター【株】とは……

社名：エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社(略称：EAV)
本社所在地：東京都渋谷区神宮前2－4－12フルークス外苑3，4Ｆ
資本金：18億円
設立：1992年10月29日
代表取締役会長：スティーブ・サリヤー
代表取締役社長：本多　慧

今回原始人が出没したエレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社は，設立3年目というまだ若い会社だけど，コンシューマー，パソコンを通じて米EA社のゲームを精力的に移植，発売している，頼もしい会社なのだ。

略称はEAV

GAME BLAST編集部(以下編)：原始人はほっといて，こちらはまじめにいきましょう。で，最近EAビクターからEAVに変わった理由っていうのから。

広報谷本氏(以下谷)：いえ，別に突然ＣＩに目覚めたとか，そういうのではまったくないんですよ。まあ，これからは，ＥＡビクターではなく，“EAV”と呼ぼう！と社内で決まっただけのことで。NHKとかTBSと同じ略称ですよ。

そもそも，ＥＡも日本進出は2度目なので，今度こそ定着させたいというのがあって，それで，当時のビクター音楽産業と組んだという。まあ，“ビクター”のネームバリューは大変強力ですからいろいろ便利だったんですけどね。

プロローグ

この現代に2万年の時を超えて原始人が姿を現した。彼は滅びゆく世界を救うためにやってきたという。彼は世界を救うために，この世界で様々なものを吸収して，究極の原始人“パーフェクト原人”となるために現代にタイムスリップしてきた原人の勇者なのだ。

今月から始まるこの遠大な説話は，この原人がこの現代世界で成すべきことをすまし，再び己の世界，時代に帰っていってくれるまでのすべてを語った遠大な物語である。

「原始人
トリアエズEAVニ現レテミル」
の巻　　　　　　　　(第一話)

渋谷は青山，外苑前に突如として出没した原始人は，己の野性のカンと，不思議な感覚に惹かれるように，ひとつの建築物の前にやってきた。彼は，建物の前にある金属碑に刻まれた文字を一瞥すると，思案ありげにうなずき，その門をくぐったのであった。もちろんそれがただのポーズであったことを疑わぬものはいない。

◀電話を使う原始人。誰だ？　こいつにこんなこと教えたやつは

◀何も知らずに現れるEAV広報，谷本氏

◀カウンターから突然現れて谷本氏を脅してみる原始人

▲でも，きちんとごあいさつ。意外と礼儀正しい

アップグレードしてくれる？

編：DOS/Vとか海外の移植ものが多いですが，反響はどうですか？
谷：うちって，海外ゲームに日本語マニュアルだけ付けて，先に発売してるじゃないですか。あれに，日本語版へのアップグレードサービスというのがついてくるんですよ。有償ですけどね。これが結構評判良くて。このサービスはユーザー登録してくれた人だけを対象にしているんですけど，「今からユーザー登録するから，アップグレードしてくれますぅ？」とかね。それでもいいですよ，でも，じゃあ，最初からちゃんとユーザー登録してねってことがひとつ。それと，DOS/Vゲームって，シビアなマシンスペックを要求してるせいか，うちのゲームが動かないことがあるんですよね。だから，買ったお店の人にちゃんと動作確認を取ってみてねというところですか。

将来の展望ですが………

編：今後のEAVはどうでしょう？
谷：最近は9821がずいぶん出てきたみたいで，ようやく俺達の時代がきたぞって(笑)。シンジケートとかアンダーワールドとかね。みんなぁ，Hゲームもいいけど，動くマシン持ってたら，こっちも見とくといいよぉ，なんてね。

かたや，国内開発のものについてですが，いまのところ国内4の海外6っていうところなんですね。コンシューマーでは国内開発もありますけど，３ＤＯの「Ｊリーグバーチャルスタジアム」も制作はカナダなんですよ。日加合同プロジェクトってところですね。

で，その３ＤＯなんですけど，海外のメーカーさんってマシンスペックに応じたゲームを出すでしょう。「ショックウェーブ」や「ロードラッシュ」とかがいい例ですね。おかげで追い風です。あと，次世代機は，プレイステーションとセガサターンに参入します。

小遣いためてマシン買ってね

編：それでは，読者の皆さんに今後のオススメソフトは？
谷：Ｊリーグ！ ジェーイリ——グ!! ウィ～ラブＪリーグ♬。まず，3DOでは11月４日発売の「Ｊリーグバーチャルスタジアム」9,800円(税別)！ サッカーゲームの最高峰！ もうＮ社やＨ社，Ｅ社の時代じゃない!!(笑) スパⅡＸとこれのために３ＤＯ買っても損しないよ，いやホント。

かたや，パソコンですが……あんまりビッグタイトルがないんですよね(笑)。年明けかな？ 年内は「上海～万里の長城」が11月に4機種同時発売！ 12月には「魔法大作戦」。98ユーザーの方ごめんなさい。TOWNS，X68000で発売します。それで，年が明けると，「ウルティマアンダーワールドⅡ」をはじめ大作がガンガンガンと。

だから，みんなマシン買おうぜ。最低486DX33だ！ メモリは８Ｍだ！ HDはできれば1G以上だ！ 速いぞお～!!

98ではこれからのオススメはＡシリーズだ。拡張性を考えて，勉強だと思って買ってくれ。
編：それでは，最後に読者の皆さんに今後の抱負など。
谷：…頑張ります(笑)。
編：日本的～。

彼が年間120タイトルものソフトをさばく広報マン，谷本氏だ！

▶来期の目標は下僕を一人増やして仕事をもっと楽にすること！ とか。これを読んでる転職希望の広報さんはＥＡＶ谷本まで履歴書同封のうえ，御応募くださいとのこと(笑)

—以上！ ありがとうございました。谷本さん

▲…てのご乱行。原始人の…ンに逃げ惑うＥＡＶ…て原始人に立ち向かう谷本氏。…の勇気ある行動に原始人も感動!!

原始人はパソコンに…を持ったらしい

▲優しく原始人に接する谷本氏。原始人にマウスで操作することを教えようとするが……

▲しょせん原始人だったりして。でも，谷本氏の指導のもとパソコンの存在くらいは知ったらしい

原始人が襲撃の最中に入手した「ストライクコマンダー」のテレカだ。ほしい人は，下記の宛先まで応募してね。

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
GAME BLAST編集部
「ストコマテレカ プレゼント」係
住所，氏名にご希望，ご感想もわすれず
ご応募お待ちしてます。

Game Cruncher

今月のラインアップ

●POLICENAUTS/PC-9821●バイブルマスター2/PC-98シリーズ●満開電飾Ⅲ/PC-98シリーズ
●無人島物語/PC-98シリーズ●TIE FIGHTER/DOS/V(英語版)●ショック ウェーブ/3DO

POLICENAUTS

■コナミ　☎0120(086)573
■発売中（12,800円）
■CD-ROM＋3.5″
対応機種（動作環境）●PC-9821シリーズ（Bf, Bp, BsはサウンドボードPC-9801-86が必要）●内蔵メモリ3.6MB以上●要CD-ROMドライブ●要バスマウス●ハードディスク対応

プロローグ HOME まずはシステムに慣れよう!!

コナミがお贈りする，インタラクティブムービー，ポリスノーツ。演出よし。シナリオよし。しかも喋りまくるわと３拍子揃ったこのソフト。今回は，プロローグからACT３までを攻略しよう。

プロローグ。この章は昔の妻ロレインから，夫の失踪を調べてほしいと頼まれたところから始まる。しかし，しょせんプロローグなので悩むということはないだろう。

ジョナサン・イングラム（田中秀幸）

宇宙飛行中に事故に遭遇し，冷凍睡眠状態のまま宇宙を25年間さまよった経験を持つ。戸籍上は50歳だが，肉体的にはまだ30歳

物語は探偵事務所の中から始まるので，まず壁や机の上にある写真などを眺めて情報を集める。するとロレインが訪ねてきて，仕事を依頼されるので，早速引き受けて捜査を開始…といいたいところだが，なんと，帰宅しようとしたロレインが，何者かによって殺されてしまうのだった。ここで犯人追跡中に銃撃戦になるが，これも腕慣らしのつもりでプレイしてもらってかまわない。適当に撃っていても，勝つことはできるはずだ。こうして戦闘は終わるが，そこにあるのはロレインの死体。ジョナサンは，どんなことがあってもこの事件を解決すると胸に誓い，ロレインが住んでいたコロニー・ビヨンドへ向かうのだった。

プロローグ シナリオの流れ

探偵事務所	事務所では写真類は要チェックだな。外出時には銃を持て
↓	
戦闘１	途中で敵が隠れてしまうが，よく見りゃどこかにいる
↓	
追跡	敵を追うシーン。地面に付着した敵の血はチェック
↓	
戦闘２	敵は数発撃てば逃げる。マガジンチェンジの練習もしよう
↓	
宇宙へ	宇宙へ行く。このシーンになれば，もうACTⅠへ進むぞ

ACT 1
BEYOND 専門用語をチェック

このACT 1は医学用語やゲーム中で必要とされる用語がたくさん登場するので，確実に覚えておこう。さて，コロニー・ビヨンドに向かうために宇宙に出たジョナサンは宇宙船の中で，フローズナーのレッドウッドと席が隣合わせになる。フローズナーとは，人造人間だと思っていい。ビヨンド到着後には，まずは仲間を探す。地理的にも情報的にもジョナサンは，ビヨンドのことをほとんど知らない。実は仲間になる人物はビヨンド警察にいる。それは，キミが地球の探偵事務所で壁にどんな写真があったかを思い出せば簡単だ。かつての友人で，今はビヨンド警察で働くエド・ブラウンだ。ビヨンド警察でエドを仲間にすると，その部下のメリルとデイブも仲間になるのはうれしい。

エドが仲間になると，話はドンドン進む。このコロニー内で強い力を持つトクガワグループの存在，失踪したロレインの夫・北条ケンゾウはトクガワの社員であったことなどがわかる。また，今は亡きロレインの娘，カレン北条も捜査に協力してくれることになるので，話を聞いておくといいだろう。特に書斎の…あ，これについては下のコラムで紹介するので，そっちを見てもらうことにしよう。くどいようだが，この章では，医学用語やこのゲーム独特の用語が多く登場するので，きちんとチェックしておくべし。

ACT 1 シナリオの流れ

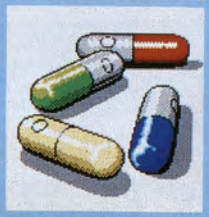
BEYOND	宇宙船からビヨンドに到着。レッドウッドの手を調べよう
↓	
ビヨンド警察	ここでエドを仲間に。本部長やほかの部署の人とも話そう
↓	
トクガワ製薬	受付のガードマンとじっくり話をすると，特別な部屋へ
↓	
北条宅	ここでは書斎の家紋表，ＩＤカード，棚のＣＤを調べろ
↓	
中央病院	病院の薬局にあるコンピュータの名前は覚えておこう
↓	
トクガワビル	トクガワの総帥に会うには何度かここを訪れる必要がある
↓	
ACT2へ	トクガワビルで総帥と会って，話すとACT２へ進む

頼もしき仲間たち!?

ゲーム攻略に欠かせないアイテム

謎の葉っぱ

ゲーム開始時にロレインに渡される事件解決のカギ。正体は，黒芥子の葉だ。黒芥子と言えばナークという麻薬の原料になっている。しかも分析の結果，これは地球のものではないらしい



謎の薬物

これも上と同じく，ロレインより渡されるアイテム。よく調べるとカプセルにはトクガワ製薬のマークが。なにか特殊なことをすると不思議な変化が起こるのだろうか？

トクガワ製薬ＩＤカード

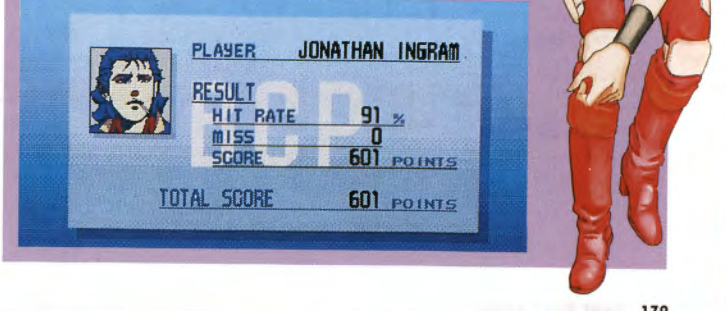
北条宅の書斎のテーブルの上で見つかる。これさえあれば，トクガワ製薬で自由に歩き回ることができる。ぜひともほしいアイテムの１つだ。入手しよう。

家紋一覧表

北条宅の書斎の壁に貼られている。これはゲーム中盤で，ある使われ方をするのだが，それについてはまだナイショ。家紋の説明も一通り見ておこう。

え!?メリルの胸が触れるの？

全編を通して，登場する女性の胸が触れるこのゲームだが，なかなか胸を触れないメリル。ゲーム攻略とは関係ないがここでメリルの胸を触る方法を伝授しよう。その方法とは，ビヨンド警察の射撃場でレベル2－2を選択して650点以上のスコアを出すこと。これ，なかなか難しい。650点を出すには的の中央付近に2発の銃弾を撃ち込まなければならないのだ。非常に厳しいが，チャレンジする価値はある。



ACT 2 ASTRONAUTS 銃撃戦と爆弾処理がポイント

ACT 2はアクションシーンが好きな人には，たまらないステージとなりそう。何せ戦闘が次から次へと発生し，息をつくヒマを与えてくれないのだ。この章では，ジョナサンがエド，メリル，デイブと共に捜査を進めていくことになる。このへんになると，キミたちが探している北条ケンゾウはトクガワグループの力によって，消されてしまったことがわかる。だが，ケンゾウがなぜ消されたのかは，まだ不明だ。

さて，ACT 2は右の表からもわかるようにエドの家から始まる。ここで食事していると，電話が鳴り響く。この電話の主は？　宇宙記念館までくれば有益な情報をやる!!と誘うだけだ。何かワナの予感がしなくもないが，行ってみるとしよう。すると，そこでもらえる情報は，今まで手に入れた情報の中で一番驚かされるに違いない。

その情報とは，なんと北条宅のどこかに，トクガワの機密を記録したCDがあるというのだ！　そう，北条宅の棚に1枚だけ音の鳴らないCDがあったはず。トクガワの連中もこの事実に気づいているのだろうか？　北条宅に急行だ。

北条宅でCDを手に入れたら，今度はそれをどこで再生するかが問題となる。このCDを再生するにはトクガワグループの特殊な端末が必要になるのだ。おや，トクガワの端末といったらどこか…。

こうして，CDを再生すると，以前にカゼ薬だと思っていたカプセルは，単なる薬ではなく，ほかの薬と併用することで，麻薬として使うことができる，という事実がわかる。この事実をビヨンド警察に持っていけば北条ケンゾウ失踪事件も一件落着か，と思いきや，警察に到着すると証拠のカプセルはいつの間にか違うものにすり替えられていた。そして，ジョナサンたちが途方に暮れていると，再び謎の人物から連絡がくる……。

ACT 2 シナリオの流れ

エド宅	食卓の料理を食べていると，突然電話が鳴り響く
↓	
宇宙記念館	電話の相手に遭遇。重大な情報を入手できる
↓	
ビヨンド警察	このへんで警察署に何か情報が入っていないかチェックだ
↓	
北条宅	北条宅でＣＤを入手。データ再生のため，トクガワ製薬へ
↓	
トクガワ製薬	トクガワ製薬にあったはずの端末がない。どうすれば……
↓	
中央病院	実は中央病院の薬局にトクガワ製薬の端末がある
↓	
ビヨンド警察	警察にトクガワ製薬が麻薬を製造していると伝えるが……
↓	
爆弾処理	再び謎の人物から電話があり記念館へ。そこで戦闘になる
↓	
ACT3へ	ジャナサンを取り巻く環境は厳しくなったが，捜査は続く

戦闘に次ぐ戦闘!!

ACT 2では，頻繁に戦闘が発生する。序盤戦の戦闘では滅多に死ぬことはなく，なんだ，けっこう簡単じゃん。なんてタカをくくっていても，この章くらいになると真面目にプレイしていても死ぬ時があるのだ

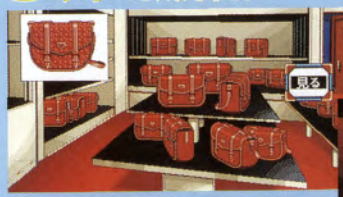
宇宙記念館ではさまざまな情報を入手できる。ちなみにこれはポリスノーツの展示場。自分の人形が置いてあるけど，何だかテレ臭いよね。ほかの人物についても，アレコレ調べておくといいぞ

爆弾処理はリアルタイムパズルだ!

爆弾の解体シーンは，リアルタイムのパズルなのだ。このシーンになると，セーブ，ロードを利用したインチキ技は使用できないので，注意してほしい。このあと解体の手順を簡単に紹介するが，これ，けっこう難しいんだよね。鞄を調べるシーンは時間制限はないけど，それ以外のシーンでは刻々と時間がカウントダウンしていくのだ。しかも，メッセージ表示中にも，カウントダウンは行われているので，メッセージも速く読まなければならない。もしカウントがゼロになったら，その時点でゲームオーバーなのだ。

まず鞄を調べるシーンでは，鞄のバックルやベルトの長さに注意しよう。すると，比較的楽に鞄を除去できるのだ。こうして鞄が残り1つになったら，鞄を切断して爆弾の解体に入るぞ。ここからが本番。複雑に絡んだコード，振動を与えるとすぐ爆発してしまうチップなど，爆弾周辺はさまざまなトラップで一杯だ。ここで一気に爆弾解体のテクニックを紹介してしまおう。ネジは左上，右下，右上，左下の順で外し，複雑に絡んだコードは，左から3本を，2本の鉄線は下のモノを切断すれば，おおむね爆弾処理は終わったも同然だ。だが，ここまで解体を進めると，爆弾のタイマーが光りだし，スゴイ勢いでカウントダウンが始まる。ここでユーザーは赤か青かのコードを選択して切断するのだ。モタモタしているとゲームオーバーだぞ。

この中に爆弾が……

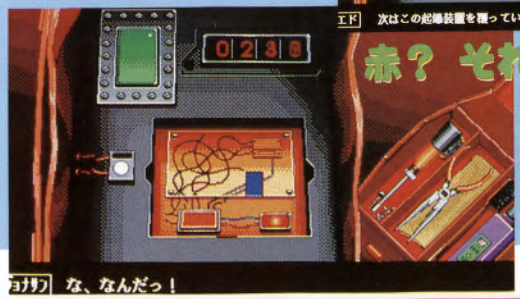


さあ，解体だ!!

▲▶へたに爆弾の入っているカバンを動かすと，あっという間にゲームオーバー。爆弾を見つけたら，工具を使って分解だ。のんびりしていると，タイマーがゼロになり，爆発してしまう

エド　次はこの起爆装置を覆っているプレートを外す。

赤？　それとも青？



◀最後に残った2本のコード。赤，青，どちらのコードを切断する？　ここも間違えると一撃でオダブツ

ACT 3 DRUG いよいよ佳境か!?

ACT 3になると，物語はより一層盛り上がりを見せる。トクガワグループが麻薬の売買をしていること，これまでにキミが捜し続けてきた北条ケンゾウは，トクガワグループの会長によってどこかに幽閉されているらしい，ということがわかってくるのだ。それでは，続きを見ていくとしよう。

独自に捜査を進めてきたジョナサンとエドの2人は，今までの捜査の結果から，“トクガワ製薬が麻薬を製造している”ということを確信する。そこで，彼らはトクガワ製薬に忍び込むという，強行策に出ることにするのだった。

そして，彼らがトクガワ製薬で目撃したものは，大規模な麻薬の製造所だったのだ!!　この事実さえあれば，大手を振ってトクガワグループを捜査できる。そうすれば，失踪したロレインの夫・北条ケンゾウの行方もわかるはずだ。そこで，この事実を伝えるため，ビヨンド警察の本部長にこの情報を持っていくが……。

こうして，ジョナサンとエドは重要参考人として，警察のトクガワ製薬捜査に協力することになるが，つい数時間前まで麻薬の製造工場だったはずのトクガワ製薬は，ビヨンド警察とジョナサンたちが到着した際には，普通の薬品製造工場になっていたのだ。しかも，今まで捜していた北条ケンゾウは死体となって発見されてしまう。さらに，この北条ケンゾウ殺人事件はジョナサンがやったことになっているのだ。

しまった!!　トクガワ製薬とビヨンド警察はグルだったのだ。この事実に気づいたジョナサンだったが，彼にはどうすることもできず，その場にいた警察官に取り押えられてしまうのであった。

こうしてジョナサンは逮捕されてしまうが，実はジョナサンは以前に知り合っていたカレンによって，助け出されるのだ。カレンの話によると，マスコミなどはトクガワグループに不満を持っているので，ジョナサンを助けるため，力を貸してくれたのだという。そして，脱獄犯となったジョナサンは一旦身を潜めることにするのだ。はたして，彼の疑いは晴れる日がくるのか？　そして，北条ケンゾウを殺した真犯人とは？　佳境のようだが先は長い「ポリスノーツ」。攻略はこのACT 3までとしておくことにしよう。ここから先は自分の力で捜査を進めてくれ。（出雲至）

ACT 3 シナリオの流れ

ビヨンド警察
ACT 3は警察署から。本部長のグチから始まる

↓

トクガワ製薬
エドとジョナサンの2人でトクガワ製薬に侵入

↓

ビヨンド警察
麻薬製造の情報を警察に持っていくと，令状が作られる

↓

トクガワ製薬
トクガワ製薬はごく普通の製薬会社になっていた。なぜ？

↓

ジョナサン逮捕
ケンゾウの死体が見つかり，ジョナサンは逮捕される

↓

北条宅
目が覚めると北条宅。カレンが助けてくれたのだ

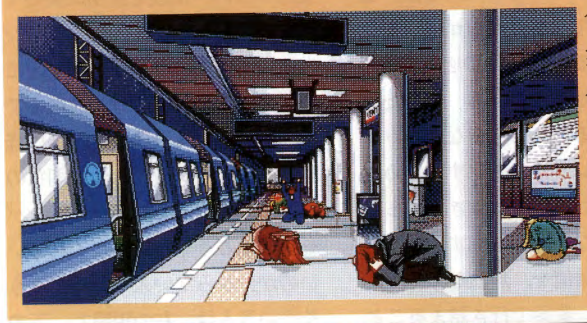
↓

ACT4へ
ジョナサンを取り巻く環境は厳しくなったが，捜査は続くのだ

上手な戦闘をしよう!

ここでは，銃撃戦の注意点を挙げておこう。まず，器物破損は避けること。なぜなら，道ゆく人や車に命中してしまうと，こちらのダメージになってしまうからだ。これに関連したことだが，道路での戦闘は，連射せずに単発で行ったほうがいい。道路での敵の動きは，1発でも弾を喰らうと，すぐに一般車のカゲに隠れるようになっている。したがって連射した場合，敵に当たるのは最初の1発のみで，残りは流れ弾となってほか一般車に当たってしまうようになっているのだ。これではこちらのダメージが増え続けて，ゲームオーバーになってしまう。

また，町での戦闘の場合は，さっきとは逆に敵に対して連射しよう。町で登場する敵は何発でも当てることができるので，連射が有効なのだ。



このように，駅で戦闘になることもあるのだ。間違えて通行人を撃つと，こちらのダメージが加算されてゆき，あっという間にゲームオーバーになってしまうぞ!

ついに麻薬工場発見!!

▲▼トクガワ製薬に乗り込むと，そこには麻薬の栽培所が。この情報を警察に持っていけば，警察もジョナサンも大手を振ってトクガワ製薬を捜査できるのだ

脱獄犯となったジョナサンはこれからどうなるのか？　物語は大きな展開を見せてゆく

バイブルマスター2
-THE CHAOS OF AGLIA-

■グローディア　☎03(3220)5226
■発売中
■10,800円(税別)
■5″/3.5″2HD　5枚
対応機種
●PC-9801シリーズ(VX以降,386以上のCPU推奨)/PC-9821対応●NOTE対応●ハードディスク対応●MIDI対応(GM/GS音源専用,ただしMT-32/CM-64除く)

難しくって困っている人のための

BM2講座

コンシューマー上がりの人にオススメのゲームなんだけど

とかくパソコンゲームというと，凝った作りの重いゲームが多い。そんな中，この「バイブルマスター２」は，比較的簡単なRPGっぽいゲームになっている。しかも，ストーリーはもちろん，登場するキャラクターや世界設定も，コンシューマにあるような日本風の軽いタッチなのだ。日本のコンシューマゲームに慣れた人には，それだけでもとっつきやすいんじゃないかな？　今回はこの「バイブルマスター２」の紹介もかねて，みんながクリアできるように，ちょっとお手伝いをさせていただくことにしよう。　（森野熊三）

1 シミュレーションRPG攻略の基本は計画と実行

「バイブルマスター２」では，場所によっては無限に敵が出現することもあるが，いかんせん時間制限という足かせがある。そのため，クリアするために必要な，キャラクターのレベルを確保するためにいつまでも，経験値稼ぎさせることはできない。敵を倒すことで得られる経験値を，無駄なくあたえなければ，最後で行き詰まることになるだろう。それに対する具体的な対処法は，クリアするまでに使うメンバー構成を最初に決めてしまうことだ。シミュレーションRPGという，得られる経験値に限りのあるゲームでは，最後まで使う気のないキャラクターには経験値をやらない。これが鉄則なのだ。そうはいっても，そのメンバー構成をどうやって決定すればいいのか分からない人もいるだろう。そういう人は，右の説明と，下のオススメパーティーを参考に，最終メンバーを決めてほしい。

オススメ最終パーティーはこれ

はずせないアシュレイのほか，間接攻撃のできる，オスカル，テス，サラまでは決まり。そのほかは，やはり，召喚術が強力なのでニーナもはずせない。あとは，目立った強さを見せるわけではないがオールマイティに使える戦士を入れておこう。特殊アイテムを取ってきてくれるジャンヌと個人的趣味でマチルダを入れてある。ランスロットは，場所によって足が速いのでアイテム回収用に入れた。

A 最初の選択

最初のボーナスでは，アシュレイに治癒能力を持たせることをオススメする。精神力さえ残っていれば，全員のダメージを回復できるので非常に便利なのだ。精神力が高ければ魔法も気軽に使えるので精神力でもかまわない。

能力値の上昇を選ぶときは，自軍のキャラクターの長所を伸ばすような選択をしよう

B はずせぬ存在

間接攻撃をしてくれるキャラクターは絶対必要だ。しかも，下の２人は，魔法を使うためにも精神力が必要な魔導士と違って，精神力を消耗していても闘うことができるので，いざというときに頼りになる。必ず加えるようにしよう。

C イベントがらみ

イベントがからむキャラクターを入れておくのも，思い入れが増していいだろう。また，ゲーム中に手に入るある特殊アイテムを手に入れるために必要なキャラクターもいる。185ページで説明しているのでこれも，考慮してほしい。

せっかくイベントがあるんだからイベントにからむキャラを使いたい

D 最後のわがまま

バイブルマスター２には，前作「バイブルマスター」から引き続き登場しているキャラクターが大勢いる。前作をプレイしている人で，メンバーの中にお気に入りのキャラクターがいるのなら，そのキャラクターを入れるのもいいだろう。

敗北しました となってしまう人にささぐ

2 いやな言葉だけど管理は大事だよ

行軍

「バイブルマスター2」は，リアルタイムで敵が動くアクション性が高いゲームだ。おまけに，時間制限というものがある。そのため，常にプレイが緊張したものになるんだけど，それだけに正確かつ素早い操作が必要になってくる。そこで，このゲームの基本ともいえる行軍の操作方法を第1章「指揮官誕生の章」をテキストに解説していく。

このマップの勝利条件は，敵将のデュードを倒すこと。一見，将軍だけ倒して，さっさとクリアしてしまえばよさそうだが，後々のことを考えるとそうもいかない。マップ左上にある砦に寄り道してしっかり経験値稼ぎをしておこう。

さて，進路が決定したなら，画面上のキャラクターをクリックして操作メニューを呼び出そう。そこで，移動あるいは攻撃を選択し，そのあとで，移動先または，攻撃相手を決定する。このとき，目標を味方のキャラクターにあわせてみよう。すると「～に合流します」などというはずだ。これが上の写真でも説明している機能なのだ。この機能を使えば，リーダーを決定し，ほかのメンバーをそのリーダーに同行させれば，リーダーキャラ1人を操作するだけで，他のキャラクターを動かすことも可能になる。仲間が増えてくると結構便利なのでよく覚えておこう。

知っていると知らないとでは大違いなのがこれ。行き先を味方に設定するとそのキャラクターと行動を共にするようになる。うまく使えば，1度の操作で全軍を動かすことも可能

また，マップ上の数字のところにはアイテムやお金が落ちている。近くを通ることがあれば，ついでに回収していこう。今後使う予定がないキャラクターを出陣させておいて，アイテムの回収や買い物をさせるのもいいだろう。

指揮官誕生の章

❶薬草 ❷100G ❸ディフェンサー ❹HP回復 ❺薬草
仲間になるキャラ：
マチルダ(ダーウィンの街のPUB)
ニーナ(ダンフリーネのINN)

最初のマップなので，クリア自体は楽だろう。2つある街にはそれぞれ，マチルダとニーナがいるが，ほうっておいてもマップクリア後に仲間になってくれるのでダンフリーネの街に行く必要はない。オスカルを使うつもりなら，いまのうちから経験値を稼がせておくこと

戦闘

「バイブルマスター2」における戦闘で，もっとも注意しなければならないのが魔法についてだろう。特に忘れてはならないのが，オスカルが魔法に非常に弱いということ。魔法を使う敵に彼をぶつけることがないように気をつけよう。あと，当然，魔導士や召喚士は肉弾戦が苦手なので，戦闘に入ると同時に魔法を使ってさっさと戦闘を終了させるべきだ。下手に肉弾戦を挑んでもメリットはない。これは戦士にもいえることで，強力な魔法の使える戦士は積極的に魔法を使っていこう。なにより，楽に戦闘ができるぞ。

魔法使いは敵に近づかれるとやっかいなので，魔法を使ってさっさと戦闘を終わらせてしまおう

アイテムの御利用は計画的に……

アイテムは，ゲームの勝敗にも大きくかかわってくる。大事な存在だ。利用頻度の高いところで回復アイテムがある。待機していれば，時間とともに少しずつ回復していくものの，時間は無限ではない。体力回復に無駄な時間を使うくらいなら，回復アイテムをがんがん使った方がいい。また，攻撃補助のアイテムの存在も欠かせない。戦闘を有利かつ速やかに終わらせることは，総じてダメージを受けにくくさせる。こちらも，遠慮なく使おう。

アイテムの入手方法はいくつかあるが，町で買うのが一般的だろう。このとき，アイテムは最大9個まで持てるし，お金も貯めこんでおく必要はないので，遠慮なく買いだめすること。

アイテムは装備している分も含めて最大9個まで持てる。時間を有効に使うためガンガン使え

バイブルマスター2 地形道場

地形効果も重要な要素だ。キャラの特性をつかんで，戦いを有利に進めよう。たとえば，騎馬兵は平原や城の中などの足場のしっかりしたところでは，その能力を発揮できるが，砂漠や沼地ではその反対となる。これは重機兵にもいえるので，これらのキャラを使っている人は注意しよう。逆に，敵の重機兵や騎馬兵と砂漠などで戦えば，こちらが有利である。そのほかのキャラは極端に影響を受けないので，自分の苦手な地形を気にするより，相手の苦手な地形で闘うように心がければ大丈夫だろう。

弓兵や戦士，魔導士は，地形の影響を受けにくいので，扱いやすいのだ

3 バイブルマスター2 全落とし物MAP

基本的な操作方法はこれまでのところで分ってもらえたと思う。ここまでくれば，あとは実践あるのみだ。そこで，ここから先は，各マップごとの解説をしていこう。今回紹介した順番に攻略していけば，比較的問題がないだろう。

さて，このゲームではマップのいたる所にアイテムが落ちていることは説明したよね。ここでは，その落とし物の位置を一気に公開するぞ。ただし，一部の特殊アイテムを除いて，みんな町で買ったりできる程度のものばかりだから，アイテム探しに夢中になってタイムオーバーなんてことにならないようにね。近くを通ったときついでに拾うなど，有効に活用してほしい。細かい位置が分かりにくいかもしれないけど，番号の近くで怪しそうな場所を探してみてね。

ニーナの特別魔法 クリスタルドラゴン

ニーナは4つの精霊石を集めることで，クリスタルドラゴンを召喚できるようになる。精霊石の入手箇所は下のマップ解説をよく見て，忘れずに集めるようにしよう。

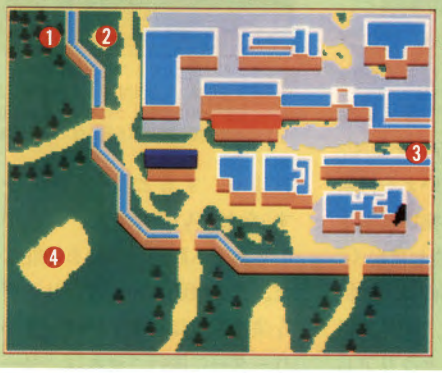
これがクリスタルドラゴンの勇姿。苦労した甲斐があったってもんなのだ

いにしえの英雄の章

❶パンと肉 ❷薬草 ❸パワーリング ❹薬草 ❺ディフェンサー ❻HP回復
仲間になるキャラ：ヨシュア（冒頭で自動的に）
クラッガート（冒頭で自動的に）

沼地の多い地形なので，闘うときには注意が必要。アイテムは無理に取りにいっても，時間の無駄になるので，余裕がなければ見逃すこと。暇なキャラは，街に行って買い物もいい

反逆の戦士の章



❶薬草 ❷薬草 ❸薬草 ❹ショートソード
仲間になるキャラ：ダングラール（町のPUB）
ガンツ（クリア後自動的に）

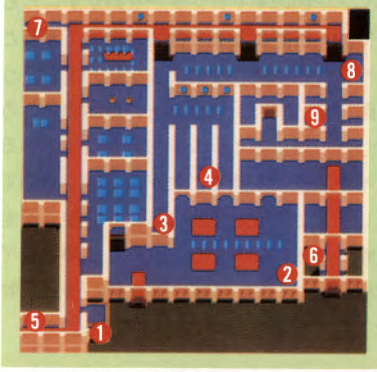
最初の難関。日時計が半分を回ったところで弓兵があちこちに現れるので，注意。また，街の外を巡回している騎士も，早めに倒しておこう。町の左上にあるINNに，タイターニアがいて，ニーナに精霊石をくれる

エルフの攻防の章

❶200G ❷フレイル ❸薬草 ❹HP回復 ❺HP回復 ❻魔導ローブ

ここも，日時計が半分を回ったところで，援軍が来る。アイテムの回収も比較的やりやすいだろう。エルフの村の真ん中の家で2つめの精霊石をもらえる

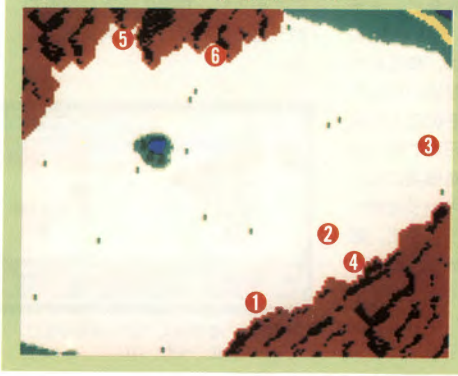
サラとイライザの章



❶セルフボウ ❷レイピア ❸パンと肉 ❹HP回復 ❺パワーリング ❻薬草 ❼ディフェンサー ❽薬草 ❾精神力回復

すべてのアイテムを回収するには，回復アイテムを最大限に活かすなどの必要がある。下の大広間にキャラを残しておくと，いい経験値稼ぎになる

ゆらめく地平線の章



❶HP回復 ❷薬草 ❸精神力回復 ❹パン ❺HP回復 ❻HP回復
仲間になるキャラ：ジャンヌ（オアシス）

アイテムを回収する部隊と，オアシスに寄る部隊に分ければいいだろう。ただし，ゴーレムには気をつけること。できるなら，魔法でさっさとカタをつけるか，オアシス近くの平原で闘うこと。敵の騎馬兵とは砂漠で戦えば楽勝

聖戦士ナタナエルの章

❶リングメイル ❷薬草 ❸HP回復 ❹ロングソード ❺精神力回復 ❻ケンタウロス（ケンタウロスの弓）
仲間になるキャラ：ミスティ（ウッドラークのINN）
ブルーブラッド（クラインビットのPUB）

はじめて，モンスターアイテムが出てくるマップ。オスカルのレベルが12に満たなければ，行っても意味がない。ニーナはクラインビットに行って精霊石をもらおう。ブルーブラッドを仲間にするには，先に「愛しきアシュレイ様の章」をクリアしておく必要がある

愛しきアシュレイ様の章

❶HP回復　❷パンと肉　❸HP回復　❹薬草　❺パンと肉　❻精神力　❼退魔指輪　❽極楽キノコ　❾薬草　❿メデューサ(メデューサの盾)
仲間になるキャラ：
テス(モンスター出現後自動的)
ネイヴィル(クリア後自動的)
入口付近に，何人か待機させて，援軍に対処しよう。紹介順にアップをクリアすれば，ネイヴィルが加わる

CHAOS OF AGLIAの章

❶モーニングスター　❷パンと肉　❸薬草　❹ブロードソード　❺HP回復　❻精神力回復　❼リッチ(リッチのローブ)

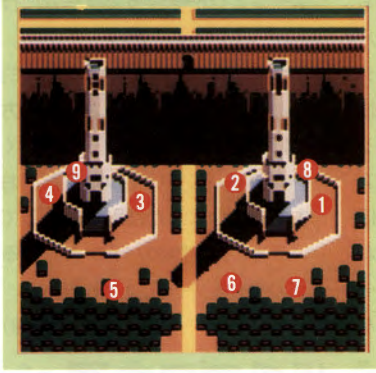
ニーナはリッチのローブを入手したら，ロンドニアに向かって最後の精霊石を手に入れること。答えは，上，下，下，上，中

四度目の正直の章

❶パンと肉　❷330G　❸450G　❹600G　❺420G　❻ミノタウロス(ミノタウロスの斧)　❼ティターン(ティターンの鎧)

通常の半分しか時間がないのでここも時間的にきついマップ。買物班とハーキュリー討伐班に分けるといい。買い物ができる最後のマップなので，ここで武器と鎧やアイテムを買いそろえること。シュキシュキやエリクサーを忘れずに

邪神の象徴ツインタワーの章



❶パワーリング　❷ディフェンサー　❸退魔指輪　❹極楽キノコ　❺HP回復　❻HP回復　❼HP回復　❽金竜(金竜の長剣)　❾デュラハン(デュラハンの槍)

ルシファーは，強力な魔法を使ってくるので，魔法や召喚獣でさっさと倒してしまおう。なお，このマップをクリアした後は，最終戦なので，覚悟するように。マップ自体は難しくない

モンスターアイテムの入手方法

これまで特殊なアイテムと書いてきたのがこのモンスターアイテムだ。このアイテムは，マップに潜んでいるモンスターたちが持っている強力なアイテムで，ある条件を満たすことで入手できる。下の表がそのアイテムと条件だ。これを参考に，該当マップに行くまでに，そのキャラのレベルをしっかり上げておくようにしよう。

■モンスターアイテム一覧

入手アイテム	対応キャラクター	必要レベル	必要アイテム
ケンタウロスの弓	オスカル	12レベル以上	スリング
メデューサの盾	ジャンヌ	12レベル以上	バックラー
リッチのローブ	ニーナ	12レベル以上	召喚の礼服
ミノタウロスの斧	ドン	12レベル以上	クラブ
ティターンの鎧	ガンツ	12レベル以上	クロースアーマー
デュラハンの槍	ランスロット	12レベル以上	スピア
金竜の長剣	ブルーブラッド	12レベル以上	ダガー

バイブルマスター2 FM TOWNS版 発売決定

写真は9801版だけど，FM TOWNS版もまったく同じ。12月までもうちょっとのがまんだ

FM TOWNSユーザーに朗報だ。「バイブルマスター2」のTOWNS版が12月に発売されるぞ。いまから，この記事を読んでしっかり準備を整えておこう。

バイブルマスター2における仲間の増やし方

「バイブルマスター2」では，スタート後に仲間になるキャラクターが結構多い。その中には結構役に立つキャラクターも多い。必要なキャラクターはちゃんと仲間に加えておくようにしよう。彼らを仲間に加えるには，アシュレイが声をかければだいたいOK。

たまに，ほかのキャラで声をかけさせると，普段見られない表情を見ることができる

特別講座 最終ボス攻略

もし，最後のボス戦でつまずいている人がいたら参考にしてほしい。まず，最後のボスを倒すには，雨あられのように魔法攻撃をしてくる2つの手をだまらせなければならない。その後で，本体と闘うことになるのだが，このとき，召喚魔法が封じられてしまうので，オスカルやテスら間接攻撃ユニット，そして，大砲アイテム“シュキシュキ”を活用して，できるかぎり敵の体力を削り，そのあとで，戦士を突撃させてとどめをさそう。本体は2度攻撃しなければならない。なお，とどめはアシュレイにしかさせないので気をつけよう。

ライムールの町で“シュキシュキ”を忘れずに買っておこう

満開電飾Ⅲ

■ビクターエンタテインメント
☎03(3406)9132
■発売中(9,800円)
■TBL■5″/3.5″
対応機種（動作環境）●PC-98VX以降（CPU80286以上搭載機種）●メインメモリ640KB以上●アナログ・カラー・ディスプレイ●FM音源対応●HD対応●バスマウス対応

「パチンコこそ生活の糧」のライフシミュレーションだ!!

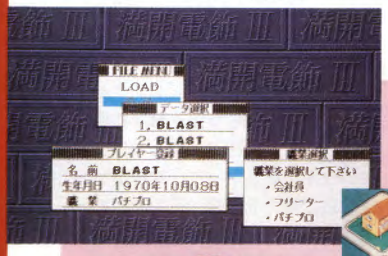
普通パチンコゲームと言えば，パチンコを打つだけって感じのものが多いなかで，食事をしたり，睡眠を取ったりと，生活部分のシミュレートもあり，なかなか個性的なパチンコゲームとなっている「満開電飾Ⅲ」。だいたい，パチンコゲームで，キャラクターにHPがあるなんて，やっぱヘンだよねえ。これといって目的の無い，一種のRPGみたいなものかもしれないな。とにかく，ほかのパチンコゲームとは一味違ったゲームに仕上がっているのが興味をそそる。

さて，今回このゲームを基本的なところから，パチンコの打ち方や釘の見方まで，ちょっと詳しくレクチャーしていくつもりだ。おすすめの台なんか種別に紹介しているので，実際のパチンコをやるうえでも多少役立つかもね。

（平沢寿康）

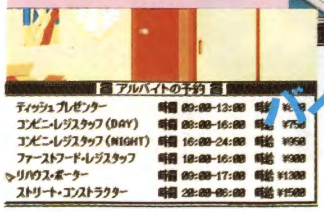
どうせやるならパチプロを選べ

ゲームを始めると，まず自分の職業を決めなければならない。職業は，会社員，フリーター，パチプロの３種類だ。会社員は毎月決まった収入があるが，時間の制約がある。フリーターは時間の融通がきくし，アルバイトもできる。パチプロはどれにも拘束されないが，収入はほとんどがパチンコなのだ。こう見るとパチプロはきびしそうだが，パチンコに必要な能力の１つ「引きの強さ」は一番。また，開店と同時に打てるので，台は選び放題。死ぬほどパチンコが打てて，引きも強いパチプロになるのが賢い選択。ゲームの目的も，心ゆくまでパチンコを打つことなんだからね（笑）。



初期設定画面。ここで職業を決めるのだが，生年月日もなにか運に関係あるのだろうか。でもどうせだからパチプロを選んでおこう。架空の世界の遊びだからね

社会人は終業後の数時間が



バイトもやらなきゃね

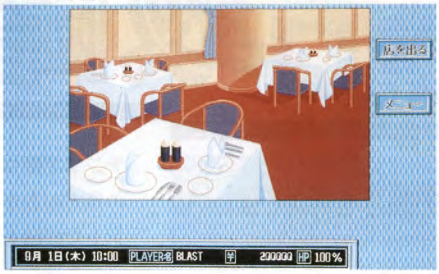
フリーターはアルバイトも自由自在。でも起きる時間を間違うと，勝手にサボりってことに

これが満開電飾Ⅲ

「満開電飾Ⅲ」の世界には，パチンコ店が５軒，パチスロ店が２軒ある。換金率は店によって違うので各店の比率を確認しておこう。当然換金率が高いほうが同じ出玉でも換金が多くなるわけだが，換金率が高いほど出る台が少ないのは言うまでもない……と思うのだが，

体調管理が快適生活の基本

「満開電飾Ⅲ」は，基本的にはパチンコ生活SLGなので，体調にも気をつけなければならない。普通に生活していれば，腹も減るし，疲れもする。当然，腹が減ると何か食べなきゃだめだし，夜は寝なきゃ疲れは取れない。



レストラン「オー・ド・シェル」にて。食い溜めができないのは残念

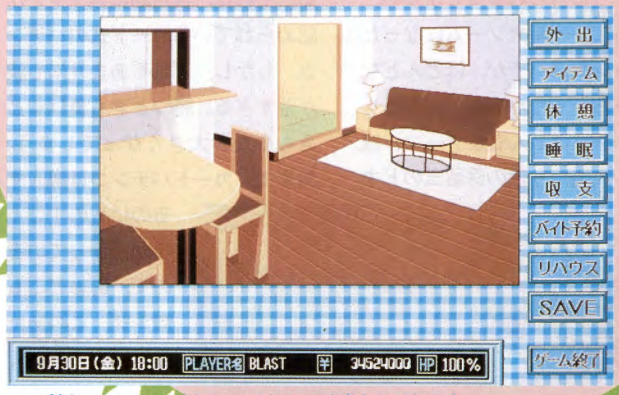
喫茶店でも軽食はとれる。でも，それっていかにもパチプロor競馬マニアっぽいよね

疲れたままや腹が減ったままで勝てるわけがないのだ。規則正しい睡眠に３度の食事。これが鉄則だ。つまり，いい部屋に住み，いいものを食べれば最高の体調を容易に維持できるってわけだ。ま，それにはかなりの元手が必要になるけどね。結局この世界でも，金を持ってるヤツが有利なのだ。

ボロアパートも慣れるといいけど……

ボロアパートも住めば都。引っ越す必要はないけど

やっぱ目指すは高級マンションですな！



やっぱ高級マンションに住んで，レストランで食事するのがステキ

の世界だ!!

①アパート「くずれ荘」
②パチンコ店「パチンコ桔梗屋」
換金率 ¥3.0／個
③パチンコ店「パーラー満開」換金率 ¥2.5／個
④パチスロ店「ラスベガス」換金率 ¥12.5／枚
⑤パチンコ店「銀球殿」換金率 ¥2.5／個
⑥パチンコ店「ダイナミック・ホール」換金率 ¥3.0／個
⑦レストラン「オー・ド・シェル」
⑧マンション「インペリアルガーデン・満開」
⑨消費者金融「ローンズ青天井」
⑩純喫茶「紫苑」
⑪パチンコ店「アイアンガーデン」
換金率 ¥4.0／個
⑫場外馬券場
⑬パチスロ店「ビッグウエーブ」換金率 ¥15.0／枚
⑭マンション「メゾン・ド・ブラボー」

あまり釘に差は感じられない気がする。ということは，換金率の高い店が不利とは言いきれない。

ほかには，アパートやマンション，レストランに喫茶店，競馬の場外馬券売り場，あげくサラ金などがある。サラ金にはなるべく手を出したくないものだね。

競馬もあるんだけど……

「満開電飾Ⅲ」には，なぜか場外馬券売り場もあり，毎週土日に馬券を買って楽しめる。とは言っても，馬が走ったりするような本格的な競馬SLG的な画像はなく，とにかく馬券を買うのみで，あまりにも味気ない。

まあこれはパチンコゲームなんだし，あくまで，パチンコ漬けだった１週間の息抜きと考えたほうがいいだろう。ただし，固定の収入のないパチプロにとっては競馬のように，当たれば大きいギャンブルは見逃せない。パチンコじゃあ，せいぜい10倍，20倍だからね。宝くじといっしょで，夢を買う（でも生活かかってるしなぁ）つもりで馬券を買うようにしよう。土日が終われば，すぐにパチンコドランカー生活が待っているからさ。でも同じビクターエンタテインメントの「クラシックロード」でも入ってたらスゴいんだけどね。

本格的に見えるが，やはりおまけ程度のものでしかないのが悲しい。でも１度はチャレンジしてみよう

やたらと混雑している場外馬券売り場。実際のウインズと同じで，アベックが非常に多いようだ。他にやることあるだろ？

必殺！パチンコ パチスロ攻略法

最近のパチンコ事情

最近のパチンコはあまり面白くない，って言われることが多い。なぜって，一時大ブームになった連チャンデジパチが，ほとんどなくなっちゃったからだ。いまあるデジパチはほとんどがノーマル機。あの，大当たり後の保留玉のドキドキ感がたまらなく良かったんだよねぇ。まあそのぶん波は穏やかだから，遊べると言えば遊べる。ただ，連チャンしている機械もある。それは，合法的に連チャンが認められているカード式のパチンコ。しかし，どれもあまりにも波が荒すぎる。勝つときも負けるときもやたら大きくなってしまう。加えて，カードパチンコは導入するのにものすごく金がかかっているので，釘はどこも激シブ。このあたりは知っておいて損はないだろう。

新機種導入，新装開店を繰り返すパチンコ店。経営のためとはいえ大変

釘の見方を覚えてほしい

「満開電飾Ⅲ」には，デジパチ，ハネ物，権利物がそれぞれ3種類ずつ用意されている。ここでは，そのうち各機種1台を例に，台の特徴と釘の見方を教えよう。また，これはそれぞれ俺のおすすめ台でもあるので参考にしてほしい。パチンコで勝つには，台の特徴と釘の見方がわからないと，コンスタントな成績を維持できないからね。心して読むように。

権利物台「め組」。中央役物内第1ドラムを通過後，第2ドラムのVに入れる

ハネ物「ゼロファイター」。役物内V入賞で大当たり。中央の羽が18回開閉する

デジパチ「あばれん坊フィーバー」。3つのデジタルが7で大当たり

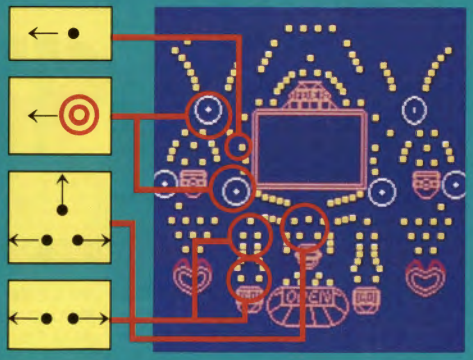
PACHINKO

デジパチ GAL's TRINITY

GAL's TRINITYは，最近流行りの液晶デジパチ。同じ絵柄の3つ揃いで大当たりとなり，継続は最長16ラウンド，1回の大当たりでの総出玉は約2400発。まあこのデータだけを見れば普通のデジパチなんだけど，この台は，大当たり後の保留玉で連チャンが発生するのが特徴だ。

さて，この台の釘の見方だけど，当然3つあるスタートチャッカーの上の釘と，ハカマのいちばん上の釘が開いているものがよろしい。そのうえで，玉が中央に集まってくるように釘が調整されていれば言うことなしだ。具体的には，液晶パネルの左側の釘と2つある風車が，左寄りに調整されていればいいってことになる。

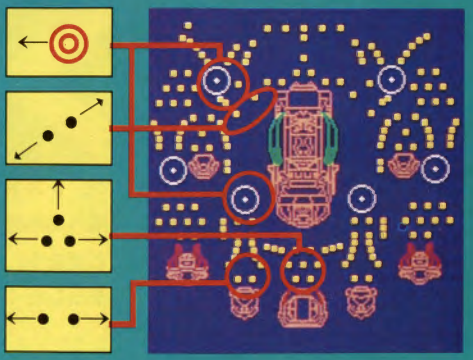
打ち出しは，ぶっこみ狙いでいけばいいぞ。



ハネ物 テキサス・ブロンコ

テキサス・ブロンコは，普通のハネ物とはちょっと違う。中央役物のVゾーンに玉が入れば大当たりだけど，そのときに役物上部のデジタルが回り，出た目によって継続回数が決まるのだ。77だと16回，33だと8回，それ以外は1回だ。まあそれだけVには入りやすくなってるけどね。また，役物左のGOチャッカーに玉が入ると，2チャッカーのチューリップが開くぞ。

さて，釘の見方だけど，盤面下の1チャッカーのすぐ上の釘，2チャッカー上の3つの釘が開いているもの。ここが閉まってるとハネが開かないぞ。あと，ハカマ上の風車が左に寄っているともっといい。次に，ぶっこみ下の風車が左に寄っていて，役物ハネのすぐ横の釘が開いているもの，ハネが玉を拾いやすくなる。



楽々パチンコ講座

固定ハンドルを取ろう

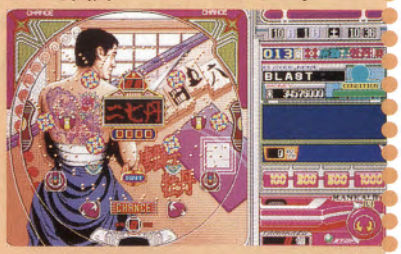
基本中の基本アイテム。このハンドル固定アイテムを取っておかないと，いちいちハンドルの調整をしなくちゃならない。だから，ゲームを始めたら，いきなりハンドル固定アイテムを景品交換所で取ってしまうことをお勧めする。

ハンドルSTOPのアイテム自体は高いものではない。玉100個で交換なので，とりあえず400円分の玉を借り，それをサービスカウンターに持って行って清算すればOKなんだ。これで楽々パチンコが打てるぞ。だからといって勝てるとは限らないのであしからず。

楽々パチンコ講座

STOPボタンを有効に

パチンコ台には，どれにもハンドル横にSTOPボタンが付いている。これは，一時的に玉の打ち出しを止めるためのものだけど，これもちゃんと活用したい。たとえば，デジパチで保留玉が4つすべて埋まったら打ち出しを止める。4つ以上は保留されないからムダになってしまうぞ。また，大当たり中のラウンド間も止め打ちしたいところだ。仮に止め打ちをしないで10発玉をムダにしてしまうと計算すると，約150発をラウンド中にソンすることになる。チリも積もれば……，だ。こんな簡単なことを面倒くさがってはダメ。

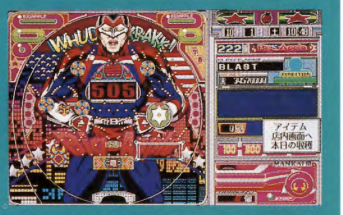


楽々パチンコ講座

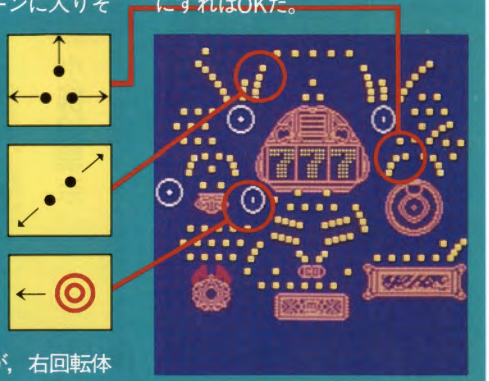
リーチ目は……ない

パチスロの醍醐味と言えばリーチ目。しかし，「満開電飾Ⅲ」のパチスロにはリーチ目はない。しかし，7やBARが入ると，盤面の7やBARが光って教えてくれるのですぐにわかるぞ。目押しだ！

権利物 Big Apple



Big Appleは，3回権利の権利物。中央のデジタルが揃ったら，GOチャッカー下のアタッカーが開き，その中のVゾーンに玉が入ると大当たり。その後は右いっぱいにハンドルを回して大当たりを消化だ。これを3回繰り返す。ちょっと難しいが，その分出玉も約6000発。ちなみに，2，3回目はデジタルが揃ってVゾーンに入りそこなっても権利は消滅しない。釘は簡単。まず，ぶっこみが開いてて，デジタル左の風車が左寄りに調整されているもの。これでGOチャッカーとその下の権利発生アタッカーは問題ない。あと重要なのが，右回転体上部の3つの釘。ここが閉まっていると，かなり玉を損するので要注意だぞ。打ち方は，通常はぶっこみ狙いで，大当たり中は右打ちにすればOKだ。



パチスロ 4号機Aタイプ

今回から新たに全4機種のパチスロが導入された。しかし，そのどれも基本的にはまったく同じだ。とりあえず打ち方などを説明しよう。7が揃えばビッグボーナスで，BARが揃えばレギュラーボーナス。この2つの役のメインの機種がAタイプのパチスロだ。

さて，攻略法だけど，実はパチスロにはこれといった攻略法がないのだ。とりあえずメダルは3枚賭けで打つこと。これは鉄則。あとは目押しができるように何度も練習することかな。それが最大の攻略法かもしれない。

さて，パチスロの一番の問題は，どの台が出るかわからない，ということだ。パチスロは，確率が6段階用意されていて，各店が自由気ままに設定できるんだ。外から見ただけでは，どれがどういう設定になっているのかまったくわからない。それだけに，パチスロは手を出しにくいんだよね。

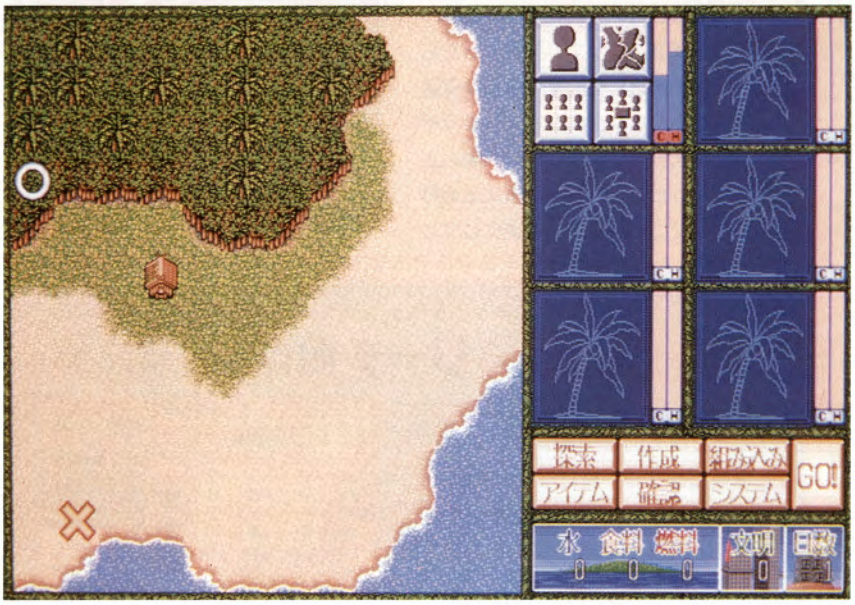
▲ビッグボーナススタート！　この瞬間がたまらない。必勝法があればなぁ……

▼3枚賭けがパチスロの基本。ケチってはなかなか当たるものではない。横3列，斜め2列が対象となるんだから

PACHISLOT

無人島物語

■ケイエスエス
■発売中
■12,800円(税別)
■5″/3.5″
■対応機種(動作環境)
●PC-9801シリーズ(VX/UX以降)/PC-9821シリーズ/PC-286/386/486(NOTE対応)●要バスマウス●FM音源対応●ハードディスク対応



一般的には，自動車に乗って交通事故に遭うよりも確率が低いといわれるのが飛行機事故だ。いまや旅行にビジネスに，多くの人々が飛行機を利用しているからね。その安全性は決して低いものではないはずだ。でも，もしキミの乗った飛行機が，何らかの事情で事故に遭ってしまったとしたら……。そして何とか生き長らえたものの，キミは絶海の孤島に，たったひとりで流れついてしまっているのだとしたら……。

そんな，文明の匂いすら感じられないような無人島で，いかにして生きのび，脱出し，無事生還するのか。それがこの「無人島物語」のテーマだ。今回と次回の2度にわたって，無人島におけるサバイバルライフを解説しようと思う。（肥後恵介）

快適な(?)サバイバルライフを送るには?

このゲームでは，無人島での日日を何とか生きのびて，最終的には文明社会に生還することが目的になる。とはいっても，ゲーム開始直後からしばらくは，主人公(ここでは，ケイスケ)は，たったひとりで生き残る方策を探し出し，実行しなくちゃならないんだ。

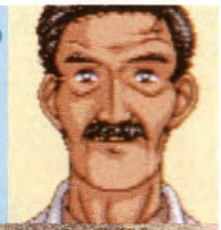
上の写真の右下にいくつかのコマンドが並べてあるけれど，ゲーム開始直後に主人公が実行できるのは，“探索”ぐらいなもの。特定の場所を，詳しく捜索する“調査”や，材料を元にアイテムを作り出す“作成”は，主人公ひとりでは実行できないコマンドなのだ。というコトは……？　そう！　この島には，ほかにも生存者がいるんだ。ここに紹介する5人が，仲間になる残りの生存者。彼ら全員を探し出してからが，本格的なサバイバルライフの始まりだ！

探険タイプ
ケイスケ（プレイヤー）
パーティー1で待機中

注意力	503	器用さ	110
体力	515	精神力	987
運	200	知恵	92
魅力	256		

作成タイプ
綾瀬鈴音
パーティー3で待機中

注意力	622	器用さ	116
体力	327	精神力	218
運	217	知恵	26
魅力	222		



調査タイプ
高持慎一郎
パーティー2で待機中

注意力	384	器用さ	117
体力	250	精神力	206
運	80	知恵	235
魅力	128		

調査タイプ
中島理香
パーティー2で待機中

注意力	201	器用さ	234
体力	146	精神力	161
運	45	知恵	308
魅力	136		

探険タイプ
倉嶋沙織
パーティー1で待機中

注意力	196	器用さ	24
体力	289	精神力	302
運	52	知恵	80
魅力	122		

作成タイプ
小柳絵里奈
パーティー3で待機中

注意力	97	器用さ	27
体力	186	精神力	31
運	361	知恵	180
魅力	241		

遭難者必携！ 無人島詳細マップ

不慮の事故から無人島に流れついてしまったキミを助けるのが，このマップだ。残りの仲間の居場所から，怪しげな建物，さらにはアイテムの入手場所まで，大まかに示しておいた。サバイバルライフにつまずいたら，ためらうことはない。ドンドン活用してくれ。

建物マーク

この島は，第２次世界大戦中，日本軍の基地として使用されていたらしい。そのため，島内のあちこちに軍事施設が残されている。これらの施設や，島の先住民の集落，炭坑跡などの場所を示したのが，このマークだ。

食料マーク

無人島生活を生き残るには，まず食料と水を確保しなければならない。島内にはマンゴーやバナナ，パパイヤ，ヤシなど熱帯植物が繁茂している。これらの食物入手場所や，水が得られる泉をこのマークで示しておいた。

燃料マーク

“作成”を実行すると，島内で得られる様々なアイテムを加工，改造できる。しかしなかには，作成過程で莫大なエネルギーを消費するアイテムもあるのだ。そのために必要な石油，材木等の燃料の入手場所を示している。

道具マーク

島内のあちこちには，“作成”コマンドを実行するために必要な道具やその材料が豊富に落ちている。のこぎり，ペンチなどの工具や，島の全景を把握できる島内マップにいたるまで，基本的な道具の入手場所を示している。

理想的なパーティー編成は？

上のマップさえあれば，この無人島でのサバイバルライフも少しはラクになるはず。前述のとおり，とにかく最初になすべきことは，５人の仲間を探し出すこと。マップ中に仲間の居場所を記載しておいたので，参考にしてほしい。

さて，彼らを首尾よく発見できたら，次は何をすべきかだ。ゲームの最終目的は無人島からの脱出だけど，それよりも，まずは自分たちが生き残るための方法を何とかひねり出さなきゃ。そのためには，“探索”や“調査”，“作成”などのコマンドを駆使することになるんだけど，それについては次ページに譲る。というのは，どんなコマンドを実行するにも，各キャラクターの能力と相性が切実にかかわってくるからだ。たとえば能力値的に不向きな仕事をさせられたとか，相性の悪い相手と組まされたキャラは，仕事の能率も落ちるし，最終的にはリーダーである主人公に不信感を抱くようになる。これを防ぐためには，相性のいい者同士を組ませて，最良のパーティー編成を行わなければならないんだ。そこで下のコラムが役に立つ！　ここにはそれぞれの相性を考えて，最適な組み合わせを示しておいた。これを参考にして，次ページへ進んでくれ。

ケイスケ（主人公）

沙織

探索班

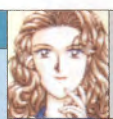
最も体力を消耗するコマンドである，“探索”コマンドを実行させるには，この２人が打ってつけ。休養させる回数も，この２人なら少なくてすむ。

教授

理香

調査班

考古学の教授と理工系の学生とくれば，島内の怪しげな場所や落ちているアイテムの鑑定役がピッタリ。たまに作成班に回すのもよし。



絵里奈

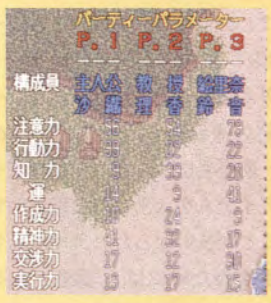
鈴音

作成班

手先は器用だけど，体力の低い２人には，“探索”や“調査”はどちらかというと不向き。キャンプに残って様々なアイテムを作ってもらうことにしよう。

実行力に注意！

ゲーム中，各キャラ同士の相性は数値的に画面上に現れてはこない。しかし，パーティー編成時に表示される実行力をみれば，相性の善し悪しがだいたいわかるのだ。パーティーを組ませてみて，極端に実行力が低くなるようなふたりは相性が悪いぞ。



3種類の行動を軸に！

無人島での生活をスタートして，まず最初に実行することになるのは，“探索”コマンド。残りの仲間や道具，食料，建築物などを見つけるためには，とにかく島内をくまなく歩き回ってみなきゃ。こうして役に立ちそうな物，気になる場所が発見されたら，次は“調査”コマンドだ。“探索”で大雑把に歩いた箇所を，丹念に捜索するんだ。必要なアイテムは，ほとんどこのコマンドで入手できる。

でも，なかには入手したはいいけれど，壊れていたり，加工，改造が必要なアイテムも登場する。そんな場合には，メインキャンプに戻って“作成”を実行。これによって，新たな道具が生み出されることだってあるのだ。

つまり，“探索”・“調査”・“作成”を順繰りに実行していくことが，基本的なパターンになる。それでは，各コマンドについて，もう少し詳しく解説していこう。

探　索

指定された一定の範囲を，くまなく歩き回るコマンド。前述の3種類のなかでも，最も基本となるコマンドだ。原則としてふたりでないと実行できないが，主人公だけが1人でも実行可能。それもそのはず，ゲーム開始直後，まだ主人公がひとりぼっちのときに，残りの仲間を発見するのもこのコマンドなんだからね。

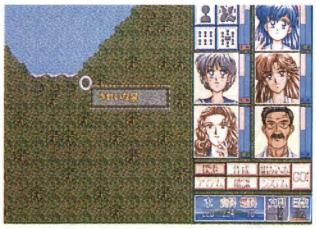
実行時に，著しく体力を消耗することになるので，ひよわなキャラクターには任せられない。無理をさせると，みるみる不満が高まっていくぞ。主人公と沙織に任せるのがベストだな。

無人島生活に慣れてくると，1回の“探索”の範囲もグーンと広がるのだ。探索ばかりしていると特にそうなる。

調　査

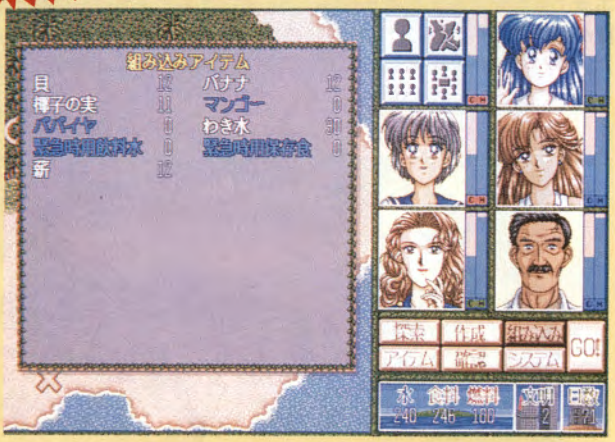
上の“探索”で，道具や食料，怪しげな場所が発見されたら，即座にこのコマンドで調べ上げよう。“探索”と“調査”をワンセットで考えられるようになったら，一人前の遭難者(？)だ。というのも，初心者は，発見しただけでそのアイテムを入手したと勘違いすることが多いからだ。アイテムを入手するためには，“調査”するコト。これを胆に銘じておこう。

このコマンド向きなのが，理香，教授，絵里奈のインテリ系キャラ。彼らに任せれば，ほとんどの調査を一発ですませてくれる。



調査にかかる日数は，担当キャラの能力値に応じて変化する。不向きなキャラにやらせて無駄に日をすごしてしまはないほうがいいぞ。

要注意！ 組み込みを忘れずに！



“探索”，“調査”，“作成”など，さまざまなコマンドを実行するにも，食料や水を摂取しなければ作業に力が入らない。ゲーム中に“組み込み”コマンドを使えば，食料や水を各キャラに摂取させることができる。これを忘れると，無人島生活2日目にして，いきなりゲームオーバーなんていうこともあるので注意しよう。

作　成

ゲーム序盤は，左2つのコマンドを実行する回数が最も多くなるだろう。けど，中盤以降は，ある意味でこの“作成”が最も重要なコマンドになる。次回でミッチリ解説するけど，無人島から脱出するには，それなりの準備をしなければならない。しかも，それらの脱出用アイテムは，島に落ちているアイテムを加工，改造することで初めて作り出されるんだ。逆説的にいえば，拾ってそのまま使えるアイテムは，脱出には使えないってこと。これで，このコマンドの重要性はわかっただろう？

ところが，“作成”を実行するには，プラントと呼ばれる作業場を建築しなければならない。では，プラント建築の条件は……？下の写真を参照してくれ。

プラントがなきゃ始まらない!!

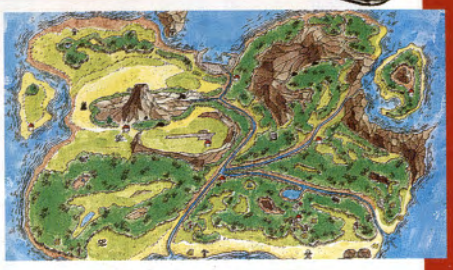
仲間を6人集めた時点で，のこぎりを入手すれば，中島理香がプラントを作る。

要注意！ こんなイベントで骨休め

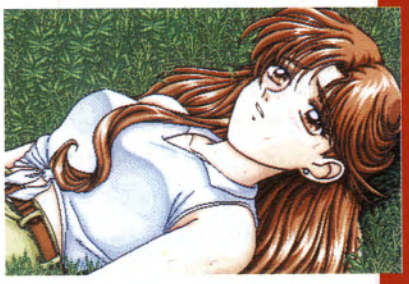
文明から隔絶された孤島に，男が2人，女が4人(1人は10歳だが)……。健全(？)な肉体と精神を持った男性なら，こんなシチュエーションになっちゃったら……ね？　でもこのゲームのリーダーであるキミは，信じられないくらい強固な意志を持った人間なのだ。どんなにエッチなシーンに遭遇しても，けっして野獣に変身はしない。ボクだったら，絶対に……。いやいや，何でもない。

全5人のメンバー発見までを
リプレイ再現！

南の島の恵介



199x年，俺，肥後恵介は国際環境フォーラムに出席するため，機上の人となっていた。「現地に着くまで快適な空の旅と洒落込むか」，と深くシートに身を沈めた俺は，いつしか眠りに落ちていたようだ。ところが，耳をつんざくエマージェンシーコールによって，眠りは妨げられてしまった。「一体，何が起こったんだ!?」。その答えも得られぬまま，飛行機は急激に高度を下げ，ついに海面に接触！　爆音鳴り響く中，俺は次第に意識を失っていった……。



●1日目

ふう。やれやれだぜ。ここは一体どこなんだ!?　何度か頭を振るうちに意識を取り戻した俺は，自分の置かれている状況を把握しようと，努力を試みた。そうか，飛行機が何かの事故で緊急着水して，俺はここに流れついたんだ。ほかに生存者はいないのだろうか？　そう考えたら，何だかとても心細くなってきた。とにかく，生きていくための手段を講じなければならない。気を取り直した俺は，とりあえず周辺を歩いてみた。

すぐそばに，海岸に打ち上げられたゴムボートを発見。俺はこれに乗って来たのか。ボートには緊急時用飲料水(3)と保存食(3)，それにプラスチックタンク(5)，ナイフ，ドライバーが積まれていた。これらに加えて，何だかわからないが壊れた黒い箱と，破れたゴムボートも持っていくことにした。

また，ボートの近くには大量にバナナを実らせた林もあった。さっそく手の届く範囲のバナナ(10)をもぎ取る。これで当座の食料は確保できたぞ。ついでにバナナの葉(30)とそこら辺の流木(5)も拾っていくことにしよう。俺は遭難者なんだ。生き残るためには，何だって使いこなしてやるぜ！　そう開き直った俺は，たった今入手した流木などを使って，またたく間に小屋を組み立ててしまった。これをメインキャンプとしよう！

●2日目

翌朝，目を覚ました俺は，メインキャンプ周辺の探索に出かけることにした。もしかしたら，同じようにここに流れついた人がいるかもしれない。俺は，まずは西に向かって海岸沿いを歩いてみた。すると浜辺に倒れていた少女（X:175，Y:195)を発見。生存者だ！　少女の名は綾瀬鈴音。まだ子供とはいえ，パートナーができたぜ！

●3日目

さっそく鈴音をパーティー1に編成して，昨日の浜辺を再度調査した。砂の中に光る物体を見た気がしたからだ。予感は的中！　それは何と，針金(50，X:190，Y:191)だった。いまはまだ使い道がないが，とりあえず拾って帰ろう。

●4日目

遭難生活では，食料は多いに越したことはない。俺たちはメインキャンプ近くのバナナの林を調査することにした。すると……。樹上に白い子猿がいるじゃないか。鈴音が呼び寄せると，子猿は恐れるでもなく肩に乗ってきた。お似合いのコンビだ。目がうるうるしてるから，名前は“うるる”に決定。名付け親は鈴音だ。

●17日目

うるるとの出会いからはや2週間。だんだんとサバイバルライフにも慣れてきた。まずは周辺を探索して，何か見つかれば翌日調査。この繰り返しで，いまではマンゴー(11，X:171，Y:171)，パパイヤ(10，X:216，Y:160)，ヤシ(11，X:168，Y:191)など食料も豊富にそろってきた。全部，果物だけどな。そうそう。海岸を歩いたときにはドラムカン(X:124，Y:181)，ちょっと内陸部を探索したときには，のこぎり(X:200，Y:181)，ペンチ(X:168，Y:159)なんてアイテムも発見することができた。いずれ，何かの役に立つはずだ。

●26日目

何日かは体力回復のため，休養せねばならないときもあったが，強行軍の探索のかいあって，待望の大人の生存者を発見することができた。高持慎一郎氏(X:213，Y:168)は考古学の教授。いかつい風貌とは裏腹に，なかなか陽気なおっさん。サバイバルライフが，また少し楽しいものになりそうだ。

●33日目

この頃には，俺たちのグループ，恵介組(俺が勝手に名付けた)も3人に増えたことで，行動パーティーを2組に分けるようになっていた。鈴音は体力の消耗も早いので，パーティー2ということで実質的には留守番。俺は教授とふたりで内陸部を重点的に探索していた。この日は墜落した戦闘機(X:190，Y:154)を発見。アクリル板，ワイヤー(10)，気圧計などを入手できたが，現在はまだこれらを役立てることはできない。

●36日目

非常に危険だ！　緊急時用飲料水が底を尽きかけてきている！　留守番の鈴音はともかく，俺と教授の疲労はピーク。ヤバイぞ！　これまでの探索で川を見つけるには見つけたが，水は汚くて飲めそうにない。といって，俺たちには浄化する手段も装置もないし……。

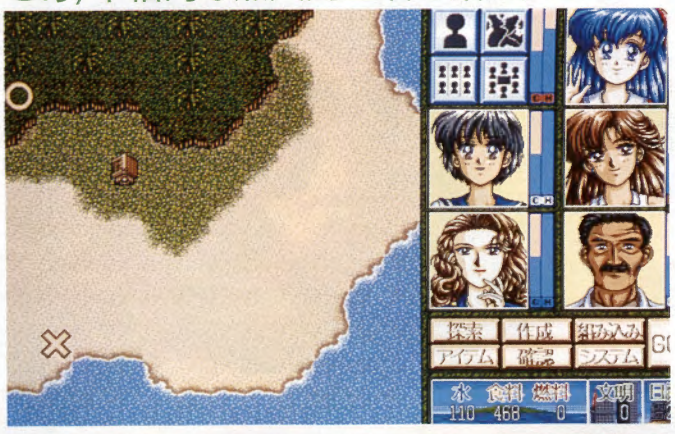
疲れの見える教授に代えて，俺は鈴音とふたりでとにかく川沿いを探険することにした。た，助かった！　数日後，きれいな泉(X:161，Y:151)を見つけたのだ！　喜ぶ俺たちに，もう1の幸運が。泉のそばに女性が倒れているではないか！　苦しげに呻く彼女に，俺は手ですくって水を飲ませてやった。彼女は女子大生，中島理香。情報工学に精通したインテリだ！

●59日目

泉を見つけてからは，どうやら恵介組にも運が向いてきたようだ。まず内陸部で見つけた軍人の遺体(X:168，Y:168)のポケットから，マップと鉛筆を入手。薄々感づいてはいたが，やはりここは島だったのだ。さらに，奇妙な小屋(X:170，Y:158)に捕らえられていた小柳絵理奈を救出。彼女は墜落した飛行機のスチュワーデスで，この小屋に住む謎の老人に捕まっていたらしい。態度が横柄で高飛車な絵理奈だけど，仲間が増えたのは心強いな。

幸運はまだまだ続いた。絵理奈を助けてメインキャンプに戻ってみると，小屋の中をうかがっている女の子がいたのだ。これが，今までひとりで生活していたらしい。何というバイタリティー！　主に探を担当していた俺は，彼女，倉嶋沙織を見込んでパーティー1に，教授と理香をパーティー2，残るふたりをパーティー3に編成した。それぞれ何となく相性もよく，今後はこれで無人島ライフを乗り切ることにしよう!!

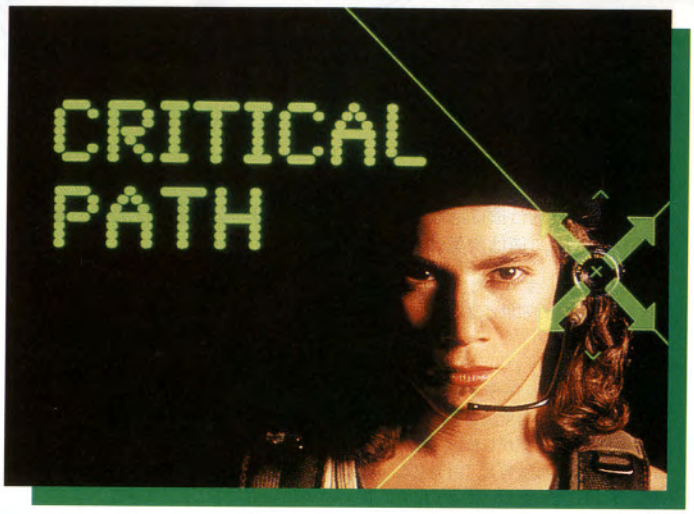
さあ，本格的な無人島生活の始まりだ!!



次回は“作成”を中心にラストまで一気に攻略!!

クリティカル・パス

■ハットネット　☎03(3296)1761
■発売中
■12,800円
■CD-ROM
対応機種
●Macintosh LC以上●13インチ以上のカラーモニター●CD-ROMドライブ●メモリ4.5MB以上



マルチメディアが流行りだしたころから実写の映像を使ったゲームって増えてきたけど，実写をゲーム中でどう使うかとか，視点が固定されてしまったり，まだ大きな画面を動かせなかったりするなどの実写の欠点をどう補っていくか，ゲームの流れを途切れさせない実写の使い方，ってところでみんな問題を抱えてきた。事実，動画部分以外はファミコンを変わらないような，そんなソフトも横行していた。困ったもんだ。

じゃあどうすればいいのかっていうと，みんな悩む。

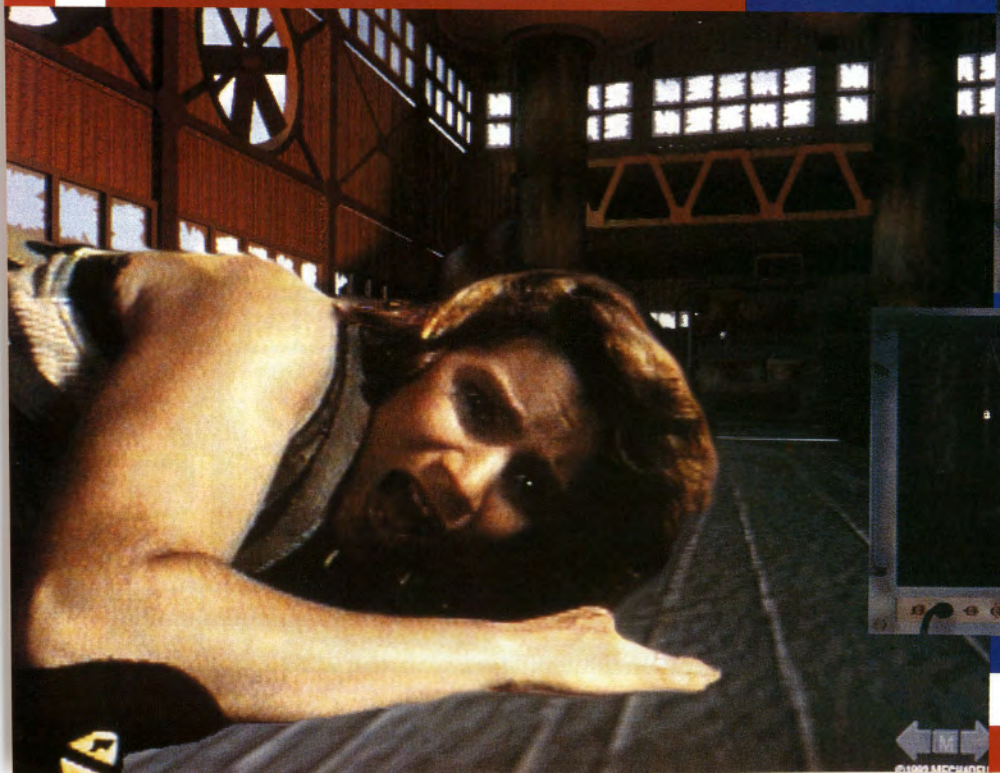
そこに大きく発想の転換を加えて「クリティカル・パス」が登場した。これはゲームではなく，B級SF映画だ。いやパソコンというテーマパークに建設されたSFアトラクションといったほうがいいかも。文字どおり，物語に参加して楽しむものだから。それまでのゲームに求められていた，プレイヤーの自由度とか，アクションとか，謎解きとか，そんなものはどうでもいいじゃん，余計なことを考えずに，映画を一緒に楽しもうよっていう発想だ。

そういうわけだから，映像は見事だ。背景のCGと前景の実写の合成は見事。基本的に人物は実写だと思えばいい。CGで描かれた(CGっぽくないので全然気にならないのだが)朽ち果てた工場を女性兵士キャットが脱出のために敵のまっただ中を駆け抜ける。キャットを待つのは怪我をして動けない君だ。キャットの動向はビデオモニタで見ることができる。それを見ながら，工場の施設や工場を支配するミン大佐の仕かけた武器を使って支援するのだ。

つまり，プレイヤーはまったく動かず，ビデオモニタを見ながらキャットを助けるのである。まこと自然な形で物語に参加できるのだ。参加の自由度はゲームよりもディズニーランドのアトラクションに近いけれども，それはそれでいいのである。

ちなみにWindows版(日本語版)の発売も着々と近づいてるようなので期待だ。　(荻窪　圭)

キャットちゃんの勇姿



妙に人間味のあるキャット(当たり前だ。人間がやっているのだから)は悔しがり、怒り、戦い、逃げる。その勇姿を集めてみた。このワイルドな感じがいい。

こんな内容

近未来。世界大戦後の地球で生き残ったわずかな人たちは，集まり，安全な地を求めてさまよっていた。身を寄せていた基地が破壊されたキャットたちは，4人で2機のアパッチに乗り，避難者を引き受けてくれる島に向かって飛んでいた。その途中，1機が故障し，とある島に不時着する。その島は極悪非道なミン大佐の島だった。と，いうところではじまる。もう，完全な近未来B級SF映画のノリだ(アメリカのこの手の映画では必ずといっていいほど，工場が舞台になるしね)。

ヒューマニズムとか勧善懲悪とか，そういうテーマもなく，ただひたすら，戦い，脱出するだけというシビアさ。それだけでワクワクするというもんだ。

4人のうち，キャットのヘリの操縦をしていたヴェルディのビスマルクに似た東洋人は死に，キャットは島を利用した工場(トロッコが山腹のトンネルにつながっているから炭坑のようだ)の入口にいる。もう1機のヘリは工場の屋上に不時着。君とパイロットは襲われ，パイロットは死亡してしまい，君は傷を負う。

ここまでがイントロダクション。ゲームはここから。

工場の制御室に立てこもった君はキャットを待つ。キャットがもっている部品(撃ち落とされたヘリからキャットがもち出したもの)がなければ，故障した君のヘリは飛べないからだ。君は負傷しており，制御室から出ることができない。ここから2人3脚でキャットに敵の攻撃網をかいくぐらせ，制御室に誘導し，一緒にヘリで脱出しなければならないのだ。

と，これが物語の大筋。

制御室にはビデオモニタと制御パネルがある。さらに，ミン大佐が工場中に仕かけた爆薬やら武器やらをコントロールする起爆装置とミン大佐の残したノートがある。そして，君がヘリからもち込んだMCL(MiComLink)も使える。MCLはキャットと通信で連絡をとるための装置だ。状態が良ければ，キャットが頭の横につけているテレビカメラの映像をモニタすることもできる。この3つの装置を駆使して，キャットを援護するのだ。

物語はすべてビデオモニタ内の映像で語られる。君がなにもしなければ，映像はキャットの死に向かって一直線に進むだけで(彼女も必死で戦うのだが，ひとりでは限界があるのだ)ある。いいタイミングで工場の設備を動かしたり爆弾を爆発させたりすれば，キャットは生き延び，次のカットへと進む。だからといって油断はできない。キャットの道のりはピンチの連続だからだ。とまあ，そういう構造だ。

キャットの援護は，映像を見ながらタイミングよく機械を動かす。これ以外にできることはない。ときどきキャットが指示を求めてくるので，MCLを使って答えてやる。

ただ単に制御パネルを見てもなにをすればいいのかわからない。当たり前だ(まだ英語版しかなかったころはそれで苦労したものだ)。だが，ヒントがある。ミン大佐がこの工場に来て，工場に巣くっていたおかしな連中(生物兵器のせいでおかしくなってしまった人間がたくさんいるのだ)をやっつけたり，爆薬をとりつけたりしたときのノートが残っているのだ。このノートをよく読めば，いつなにをすればいいのかがわかる寸法になっている。ノートを理解できなければ，キャットが死ぬ。自分も死ぬ。それだけだ。

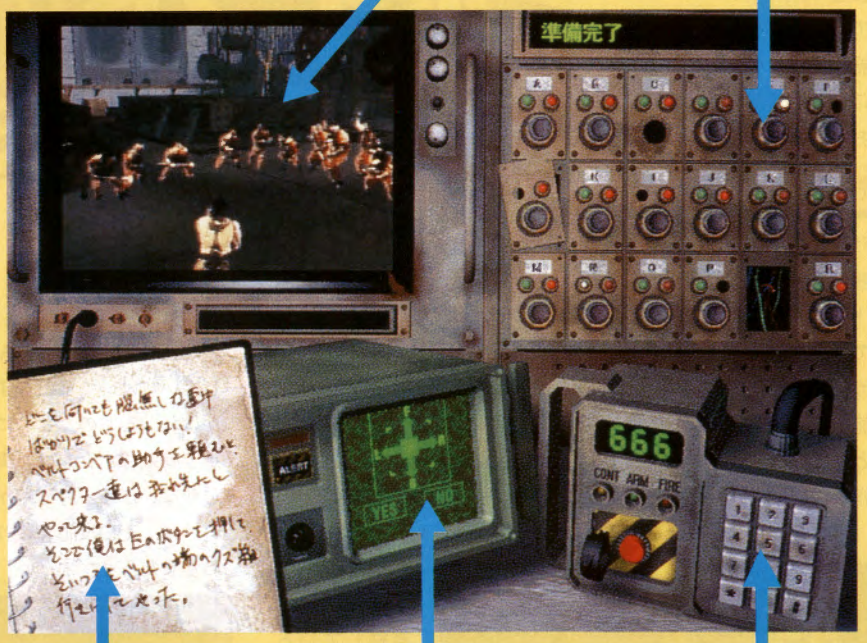
メイン画面解説

ビデオモニタ

ここに映像が表示される。工場内に無数に設置されたビデオカメラの映像と，キャットが頭の横につけているMCLの映像は自動的に切り替わるので，とにかく，真剣に見ていればよい。

工場の制御パネル

一見壊れているボタンでも実は生きていることもある。一番上のパネルに出るメッセージでなんのボタンかわかるのがうれしいところだ。このボタンで工場の施設を動かしてキャットを助けるのである。



ミン大佐のノート

このノートをよく読むこと。どのページになにが書いてあるかわからないからだ。余裕のあるときはとにかく目を通す。ヘンな日本語で書いてあるが，ミン大佐はそういうヤツなのだ。

MCL

ミリタリー・コミュニケーション・リンク。キャットのヘッドセットと通信するための装置。こちらから送れる信号は，ALERTとYes/No，そして，4方向しかない。押すタイミングが難しいものだ。

起爆装置

テンキーで暗証番号を入れる。正しいと黄色いランプがつく。タイミングよく赤いボタンを押す。すると，緑色のランプがつく。これでOK。自動的に赤いランプがつき，ファイア！だ。

ゲームのポイントはここだ!

イントロと日記は必ずチェック

プレイメニューには，イントロダクションやヘルプが用意されている。急いではことをし損じる。

まず，イントロダクションでオープニングムービーを見て物語を把握すること。キャットの日記もそれに役立つ。

続いて，ヘルプを見る。制御室の各機器の使い方が詳しく載っている。これも重要だ。最初に頭に入れておくこと。

映像をよく見ろ

当たり前の話だが，映像を見ていると援護のポイントがわかる。キャットに危険が迫っていたら，なにができるか考える。キャットの背後から敵が忍び寄るときは，工場の施設を動かしてそいつをかわすことができないか考え，キャットが指示を求めてきたらタイミングよくMCLを使って指示を出す。MCLで指示できるのは，ALERT，Yes/No，そして方向だけだ。

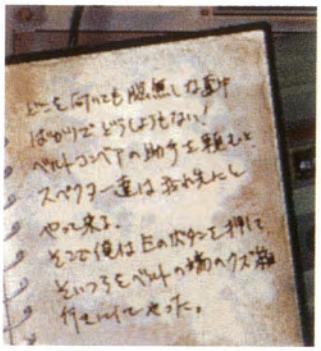
制御パネルは適当に使え

制御パネルにはアルファベットの書かれた，たくさんのボタンがあり，それぞれが工場の設備に直結している。ベルトコンベアを動かしたり，クレーンを持ち上げたりだ。

ボタンはたくさんあるが，ミン大佐のメモを読んだり，映像をちゃんと見たりしていればいつなにをすればいいかはわかるもの。とくに，その時点で有効なボタンは，実はひとつしかないから，片っ端から押していけば，その反応でどれが必要かわかるだろう。

ミン大佐のメモを読め

なにがなんでもこれは読むこと。一番重要である。とくに，起爆装置を動かすためのパスワードが何種類かあり，「ラッキーナンバー」とか「イチ，ニー，サン」なんてかけ声にかくされたヒントがある。そのときどきで必要な暗証番号が異なるので，文面をよく読むこと。



起爆装置の動作を確認するには

暗証番号が正しいと，起爆装置の一番左のインジケータが点灯する。黄色だ。これだけでは準備できたというに過ぎない。重要なのは中央の緑のインジケータだ。赤いボタンをいいタイミングで押すとこのインジケータがつく。これがつけば成功したと思っていい。

ボタンのタイミングはこうだ

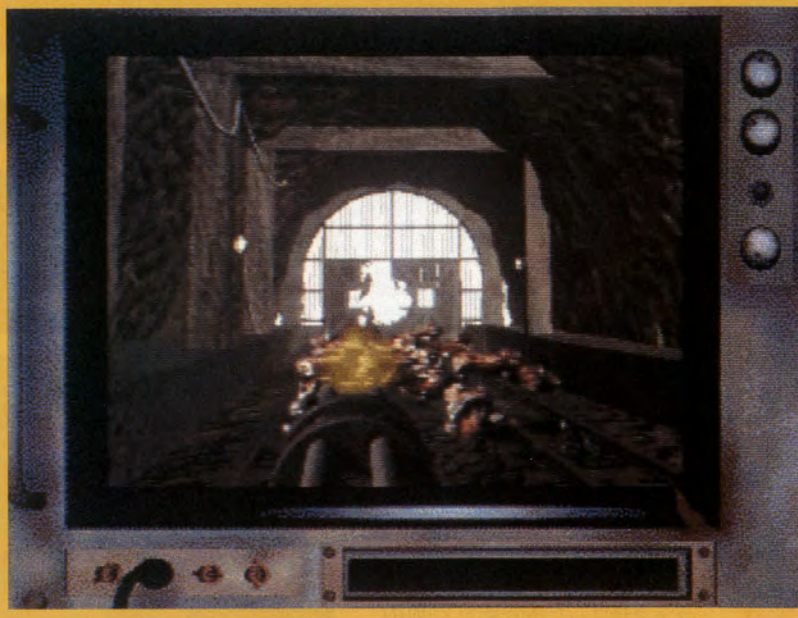
実のところ，ゲームの援護は次の法則によっている。

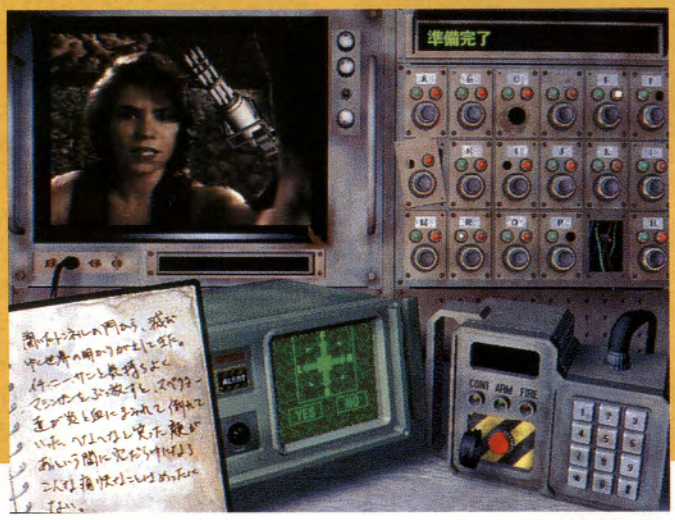
1) 間違ったタイミングでボタンを押してもなにも起きない

2) 正しいタイミングでボタンを押さないでいるとキャットは死ぬ

これだけである。つまり，映像を見ながら難しいタイミングを計る必要はないのだ。どのボタンを押せばいいかわかったら，もう，早めにマウスボタンを連打する。これが一番確率が高いようだ。この「早め」というのが難しいが，ギリギリまでタイミングを待っていると絶対に遅れる。早めの仕かけが重要なのだ。

ACT 1 のポイント





では，最初のポイントを攻略していこう。ACT1は，キャットが工場へ入り込むまでだ。そこでは2つの操作が必要になる。

まず最初は，キャットがMCLを使って話しかけてきたとき。ちゃんとつながっていることを教えてやらねばならない。それには，MCLのALERTボタンを叩く。うまく伝われば，次のカットへと進む。

2番目は，襲ってくるオレンジ色の服を着た連中を蹴散らすカット。キャットのもっている銃では無理なのだ。ミン大佐のノートを見ると，「開いたトンネルの門から」ではじまるページに「イチ，ニー，サンと気持ちよくマシンガンをぶっぱなす」とある。起爆装置にこの番号を入れ，赤いボタンを押す。いいタイミングで押すと，マシンガンがぶっぱなされ，敵をけちらすことができるのだ。

ここは最初でありながら難関なのだ。

リアリティあふれる映像がポイント

クリティカル・パスの映像はすべてフルカラー(1677万色)で作られている。オープニングのヘリや工場の風景はみな3次元のCGだ。CGといってもかなり気合が入っており，陰影も含めてリアリティ度は高い。この手のゲームの中ではピカイチだろう。

そこに人物が実写で合成される。クロマキー合成だと思われるが，合成かどうかはよく見ないとわからないほど。溶鉱炉に敵が落ちていくシーンもよくできている。

どのくらいのクオリティで作られているかは，ギャラリーが用意されているから，そこで見ればいい。元の画像がいくつも展示されている。

こうして作られた映像がQuickTimeムービーになっている。解像度は240×180ドットのフルカラー。フレームレートは秒15コマだ。だから動きもスムーズ。サウンドは11kHz/8bitのモノラルで収録されている。これなら音声もちゃんと聞こえる。ぜひとも，32000色モード以上で遊びたい作品だ。

続編の噂も…

日本語版が登場したばかりだが，続編の噂が聞こえてきた。「The Daedalus Encounter(迷宮での戦闘？)」というソフト名で，現在MECHADEUS(マカデウス)で開発しているらしい。発売時期や日本での発売元などは未定だが，画面を見る限りかなりスゴそう。期待して待っていよう。

TIE FIGHTER

■マイクロマウス　☎03(3366)8778
■発売中（9,800円）
■3.5″
対応機種（動作環境）●CPU386以上のDOS/V(英語版)●要1MB以上のEMS●MS-DOS Ver5.0以上●要VGA256色●HD対応●要ジョイスティック●SoundBlaster, SoundBlaster Pro, SoundBlaster 16, もしくはSoundBlaster互換ボード, Roland MT32/LAPC-1, General MIDI

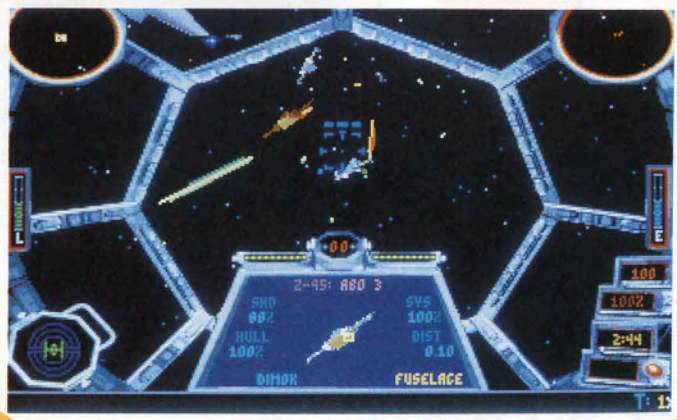
「TIE FIGHTER」は，スペースオペラの一大傑作，「スター・ウォーズ」を題材にした，シューティングアクションゲームだ。ここで，あれっと思う読者の方もいるかもしれないね。そう，このゲームは昨年発売され，世界レベルで大ヒットを飛ばしたあの傑作「X-WING」の続編なんだ。でもこの作品では，プレイヤーは帝国軍のパイロットを演じることになる。前作とは逆の立場からプレイするってワケだね。

このゲームの一番の特徴は，なんと言ってもグラフィックのかっこ良さ。ポリゴンのゲームは山ほどあるが，このゲームに登場するポリゴンの宇宙船は質感が断然違うんだ。存在感や重量感が実感できるグラフィックってことだね。前作のグラフィックも，多くの雑誌で絶賛されていたけれど，「TIE FIGHTER」ではそれを上回る美しいグラフィックになっている。というのは，新しくゴーロードシェイディングというグラフィックテクを採用し，物体の質感を素晴らしく向上させているからなんだ。

また，サウンドも「X-WING」以上の仕上がりを見せていて，臨場感を作り出すのに成功している。宇宙船の飛行音はもちろんのこと，スピーチがすごい。まさに喋りまくり。スピーチが多いから，作戦の最中にいるって雰囲気が出るわけ。感情移入できるのよ，これが。

それから，シナリオの数が充実してるってところも前作ゆずり。難易度も徐々に高くなっていくから，とっつきやすく長い間遊べるのは間違いなしだ。

メインである戦闘も，これまたエクセレント！　基本的には，敵を撃ち落とすシューティングタイプのゲームなんだけど，ジョイスティックに対する機体の反応がいいから，自由自在に飛んで敵と渡り合うドッグファイト感覚が味わえる。ハッキリ言ってこのゲームはおススメできますよ。立派な日本語マニュアルも付いてることだし。では，次ページからいよいよ攻略していくことにしよう。



メインのシューティング画面。アクション性が非常に高く，ゲームを進めるためには反射神経をフルに活用せねばならない。相当の覚悟を持って戦いに臨むべし

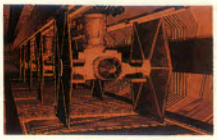
反射神経がものをいうアクション

数多くの宇宙船が登場する

戦艦や戦闘機が豊富に出てくるのも，見どころの1つ。前作以上にバラエティーに富んでいる

飾りの部分も見逃せない！

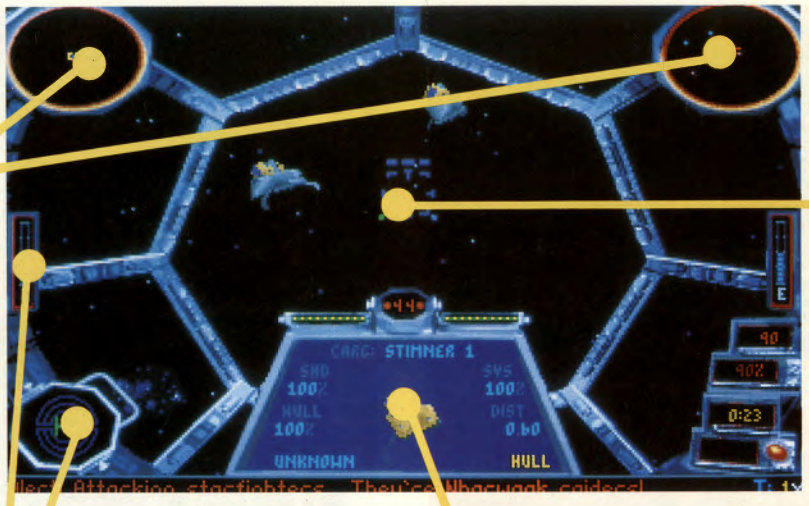
メインであるアクション部分はもちろんのこと，そのほかの部分もしっかり作られている。自分の戦闘を記録して後から検討し直すことができるフィルムモードもその1つ。また，ミッションの間やオープニングに現れるビジュアルシーンも見応えあり



まずはタイファイターの操作から覚えよう

攻略の第一歩は，まずみんなが乗るタイファイターのコックピット周りの説明から始めてみようと思う。どういう計器が搭載され，それぞれがどんな働きをするのかを知っておくのは，パイロットとしては常識。しかも，みんなは選ばれた者のみがなることのできるエリート中のエリート。コックピットの隅々まで熟知してなきゃ恥かしいぞ。

ここでの説明には，とりあえずタイファイターを使用する。ほかの機体でも基本的には同じなので，別の機体に乗る時にも十分この解説は役に立つはずだ。しっかり読んで，コクピット画面の機能をバッチリ理解してほしい。



前方及び後方センサー

一般に言うところのレーダー。左側が前方，右側が後方になにがあるのかを表示する。物体はすべて点で表示されるのだが，点の色でその物体がどの勢力に所属するのかが区別される。赤は帝国,緑は同盟,青/紫は未確認のもの,黄はミサイルか魚雷,白は機雷か探査ロケット,衛星を示す。物体が近いほど色が明るく表示されるようになっているぞ。

照準器・警告灯

照準器は，ターゲットの移動予定位置を計算し，攻撃が命中する位置では緑色にフラッシュする。また，プロトン魚雷や衝撃ミサイルの使用時には，照準器全体がロック途中で黄色，ロック後には赤になる。警告灯は敵艦にレーザーで狙われている場合や，敵のホーミング弾がロックされつつあることをパイロットに知らせてくれる。

レーザーキャノンチャージレベル/ダメージ計

レーザーキャノンチャージレベルは，どれだけのエネルギーをレーザーに回しているかを表示する。バーの位置が中央以上にあるときには，レーザーがチャージされる。ダメージ計は，機体の損傷の程度を色で表示する。損傷を受けていないときには緑色だが，軽度の損傷で黄色に，かなりのシステムが破壊されると赤色へと変わる。

コンバット・マルチビュー・ディスプレー

ここには，ターゲットとして捕捉した機の情報が表示される。その機の名前，機種，航続距離，積荷，シールドの状態，機体の損傷状態，機体システムの損傷状況などのデータだ。また，中央の3口映像により，ターゲットの進行方向を把握できるようにもなっている。また，大型艦と対峙している場合，船体のどこに狙いをつけているのかも表示されるぞ。

命令コマンドもバッチリマスターしよう

それでは次に，ぜひぜひ知っておいてほしい命令コマンドについて解説するとしよう。

命令コマンドというのは，自分の僚機やほかの帝国の船に対して与えるコマンドのこと。お前はこの敵を攻撃しろだとか，援護しろなどとコミュニケートするためのものなんだ。解説してあるもののほかにもコマンドはあるが，とりあえずここではぜひとも必要だろうというものを6つばかり選んで表にしてみた。

ゲームのプレイ中にピンチに陥ったら，この表を取り出して参考にしてみてほしい。このコマンドはきっとみんなの助けになるはずだよ。

Shift－A	自機が捉えているターゲットを，味方のウィングマンにも攻撃するように命令するコマンド。	Shift－B	味方の補給機を呼び，ミサイルや魚雷の補充と故障した箇所の修理を依頼するコマンド。
Shift－C	自機が敵機の攻撃を受けている場合，その敵機を攻撃するようにウィングマンに命ずるコマンド。	Shift－S	現在遂行中のミッションが難航している場合に，旗艦に援軍を要請するコマンド。不可能な場合もあり。
Shift－E	CMDに捉えられた味方機が敵の攻撃を受けている場合，回避運動をとるように命令するコマンド。	Shift－W	ターゲットを捕捉した味方機に，停止させ次の命令を指示するまで待機しておくように伝えるコマンド。

TIE Fighter game © 1994 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. X-Wing game © 1992 LucasArts Entertainment Company. TIE Fighter and X-Wing are trademarks of Lucasfilm Ltd. Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered service mark of LucasArts Entertainment Company. LucasArts and iMuse are trademarks of LucasArts Entertainment Company. IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc. Peregrine Software is a trademark of Peregrine Software. iMUSE US Patent No.5,315,837.

パイロットたるもの，機体を熟知せねば！

今度は，みんなが楽しみにしている(？)，機体の説明にいってみよう。楽しいでしょ。俺は好きだな，グルグル回る機体を見てるだけで幸せなんだもの。

まあそれはいいとして，ここに紹介している４つの機体はそれぞれが違う性能を持ち，もちろん用途も違う。自分が乗る機体がどんなものなのか，ちゃんと把握しておくのもパイロットとしての常識なんじゃないかな。

タイプ別に，機種，最高速度，武器，シールドの有無，そして簡単な説明を載せておいた。ブリーフィングのときに，そこで使う機体が発表されるから，よく読んで，きたる戦闘に備えてくれ。

TIE FIGHTER

機種：
　戦闘機
最高速度：
　100MGLT
武器：
　レーザキャノン
シールド：
　なし

帝国海軍の中枢を担うのが，このタイファイターだ。偵察，パトロール，護衛，攻撃などのあらゆる任務に出動させられる。この機のアドバンテージは，何と言ってもその運動性能だ。旋回能力，スピードともにかなり優れている。

しかし，ノーマルの状態ではホーミング武器を搭載できないため，大型艦の攻撃には苦労することになるだろう。あくまで戦闘機や小型船舶相手の機体と考えるべきだ。

TIE INTERCEPTER

機種：
　迎撃機
最高速度：
　110MGLT
武器：
　レーザーキャノン
シールド：
　なし

タイファイターの後継機として開発されたのが，このタイインターセプターだ。ベイダー卿の意見を取り入れ，タイファイターよりもエンジンパワーが強化されている。スピードは，タイファイターを10MGLT上回る。それに加えて，旋回性能も改善されており，現段階で宇宙最高の機体と言ってもいい仕上がりを見せている。この機体をもってすれば，同盟軍のスターファイターなど，ものの数ではないだろう。

TIE BOMBER

機種：
　爆撃機
最高速度：
　80MGLT
武器：
　レーザーキャノン
　衝撃ミサイル
　プロトン魚雷
シールド：
　なし

帝国軍のタイスターファイターシリーズの中でも，ことさらに特徴のある形をしているのがこのタイボマーだ。名前が示す通り，この機は基地や大型艦への爆撃を目的として作られたものである。したがって，その搭載可能なホーミング弾の量には，目を見張るものがある。

しかし搭載物が多い分機体が重くなり，スピードが遅いのが欠点。また，旋回能力も劣っているため，ドッグファイトには明らかに向かない。

ASSAULT GUNBOAT

機種：
　攻撃機
最高速度：
　90MGLT
武器：
　レーザーキャノン
　イオンキャノン
　衝撃ミサイル
シールド：
　あり

今回紹介する機体の中で，唯一シールド発生装置を装備しているのが，このアサルトガンボートである。従って，ちょっとやそっとの攻撃ではビクともしない防御力を持つ。

火力の面でも強力で，衝撃ミサイルを搭載可能である。また，イオンキャノンを装備しており，キャプチャーミッションもこなすことができるのだ。ただ，運動性が劣るため高速の敵戦闘機とのドッグファイトでは，苦戦を強いられることが多い。

ドッグファイトのコツを伝授しよう！

ここでは，どのミッションでも，必然的にやらなきゃならないドッグファイトのコツってモンを紹介してみよう。

コツと言っても，これを知っていれば必ず戦闘で勝てるって代物じゃないことは断わっておく。そんなものがあったら，私が知りたいくらいだ。このソフトは反射神経をフルに駆使してこそ勝機が見えてくるもの。いくつものミッションに出て，実戦経験を積み，戦闘のカンを体で覚えてこそ上達できるものなんだよ。ここで紹介するコツは，帝国海軍パイロットとして知っておいて当然なことばかり。覚えたらあとはフォースを信じて戦うのみだ！

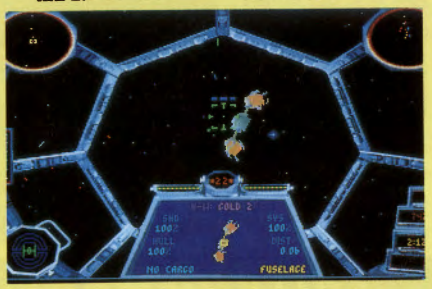
偏差射撃

偏差射撃とは，敵機の次の移動先を瞬時に予測して弾を撃ち込むテクだ。現在敵のいる位置に弾を撃っても，当然回避されてしまう。そこで偏差射撃が必要になってくるわけだ。このゲームでは，敵の速度と距離を計算して攻撃が当たる瞬間に照準器が緑色に光る機能がついているので，偏差射撃に神経質になる必要はない。だが，実際の戦闘では，照準器が光るまで待って撃つよりも，目測で弾を撃ちまくり，弾幕を作って攻撃することが多いので，どのタイミングかを瞬時に感じ取れるようになりたい。

ヘッドオン

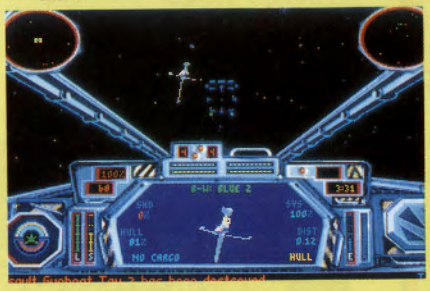
シールド発生装置を持たない帝国軍のスターファイターに搭乗した場合は，向かって来る敵を正面から攻撃すること（ヘッドオン）は避けるべきだ。なぜかと言うと，同盟軍機はシールドを張っているため，ヘッドオンで多少弾を食らっても屁でもないが，帝国のタイファイターなどにとっては，1発のビームが致命傷になることがあるからだ。従って，自機に向かって来る敵には，正面からつっこまずに，いったん後ろへ通過させ，そこから機体をひねって敵機の後ろへ回り込んでから攻撃するようにしたい。

スピードマッチ



すべての帝国軍の宇宙船には，ターゲットと自機のスピードを合わせる機能が備わっている。この機能を使えば，敵機を捕捉しエンターキーを押すだけで，ターゲットの速度と自機の速度をマッチさせることができるのだ。同盟軍の機体にはない機能であり，その意味では帝国の技術の勝利といえるが，ちょっと信頼性に欠ける。従って，敵機の真後ろにつけてスピードマッチを行う場合，それと同時に－（マイナス）キーを何度か押し，敵機より少し低速にして攻撃するように。これで衝突は防げるはずだ。

エネルギー配分



このテクは，今回紹介した機体の中では，アサルトガンボートのみが使用可能だ。帝国と同盟軍のどちらにも言えることなのだが，スターファイターは，レーザーキャノンのチャージは早いが，シールドの回復は遅い。最高レベルでチャージしても，ゆっくりとしかシールドは回復しない。それを考慮に入れて，戦闘時にはレーザーキャノンを重点的にチャージしておき，シールドが欠落してきたら，そこからエネルギーを回すようにするといい。それで，シールドのチャージ力の遅さを補うわけだ。

1回目の「TIE FIGHTER」の攻略はこのへんでオシマイ。とりあえず，今回は実戦に挑む前に知っておくべきことを，サラッと解説してみました。今回の攻略を基に，各自でゲームを進めてみてちょうだい。

次回以降の攻略では，ミッションを護衛や攻撃などのタイプ別に分けて，それぞれにおいてのポイントを解説する予定でいる。ゲームを遊んでみて，どうしても先に進めない人は，まあ申し訳ないが，次回以降のタイプ別解説まで待ってもらいたい。同時に，自分でプレイして，クリアの努力を重ねるのは当然だけどね。では，このあたりで今回は失礼する。みんなの幸運を祈る！

（摂津達也）

ショックウェーブ

■EAV ☎03(5410)3100
■発売中
■9,800円
対応機種
●3DO

斬新なゲーム造りで定評のあるEAVから，初の3Dシューティングゲームが発表された。西暦2019年。地球は宇宙から突如として現れた謎の異星人の大群に攻撃を受ける。その異星人を倒すのが君の目的なのだ。このゲームの特徴として挙げられるのが，ストーリービジュアルをすべてハリウッドで制作したということ。日本語吹替えをやっている声優さんも，有名どころが多数出演している。またゲーム画面も，ポリゴンとテクスチャーマッピングを駆使し，実物さながらに滑らかに動きまくるのだ。でも，基本は撃って進むゲームなので，構えることはない。臨場感がバツグンだぞ！　（さく）

〈画面の見方〉

- A F117成層圏戦闘機のシールド。攻撃を受けると減少
- B レーザー砲残量エネルギー。消費率は，かなり高いのだ
- C F117成層圏戦闘機の燃料残量。なくなると墜落する
- D 追尾ミサイル残量。単発砲で，連射はできない
- E レーダーモニター。白い点線は作戦エリアの境界線。青い点は補給ポッド。緑の点は地上の敵で黄色が空中の敵だ。エリア外に出ると，味方の無差別攻撃を食らってしまう
- F 作戦エリアの始点から終点を数値で表示する

ミッションを始める前に覚えておくべきこと

レーザーとミサイルを使い分けろ

F117の装備武器は，レーザー砲とミサイルの2種類だ。レーザーは連射ができ，ミサイルは単発ながら威力は大きい。しかし，ミサイルを撃ったあとレーザー砲を撃つと，自分のミサイルをレーザーが撃墜してしまうのだ。その最悪の攻撃を避けるために，レーザーとミサイルは必ず使い分けをしよう。

▶かなりマヌケな状況になってしまう。慌てるべからずだぞ

地形はすりぬけ攻撃が可能

起伏のある地形では，かなり戦いにくい。レーダーでは見えていても，目の前の山を越えないと敵の姿が見えないからだ。しかしこの地形，実はすり抜けができてしまう。照準を山向こうの敵に合わせ，ミサイルを撃ってみよう。

◀山の向こうの敵に照準が合った。この状態で撃っても撃破可能なのだ

▶ミサイルを撃っても，山を越えて敵を追撃してくれる。中盤でかなり使うテクニックだ

補給ポッドは低速で入れ

作戦エリア内には，いくつかの補給ポッドが待機している。その下を通過すると，F117のシールド，燃料，武器のすべてが回復する。しかし，高速で通過するとフルには補給されず，わずかしか回復しない。補給を受ける時は，必ず低速で通過して補給しよう。その前に周囲の敵を倒すのを忘れずに。

◀ポッドが回転している間は，何度でも回復してくれるぞ

エイリアンを撃ちもらすな

エイリアンを撃破するのがこのゲームの目的。その敵を撃ち逃して進んでいくと，補給ポッドが現れなかったり，後方からの攻撃が激しくなったりする。特にアイス（F117のナビゲートCOM）の作戦指示が出ている場所で撃ち逃すと，そのステージをもう一度やり直すことになってしまうぞ。

▶エリア外に逃げる敵を優先して撃つ。敵は常に動いている

©1994 Electronic Arts

MISSION 1 エジプトを救え！

最初の君の任務は，エジプトを制圧しようとしているエイリアン部隊を一掃することだ。敵は，トライポッドと呼ばれる多脚地上兵器と，スカウトという偵察機がほとんど。動きが遅く，格好の獲物となってくれるだろう。練習のつもりで闘っても十分対応できるはずだ。また，地上の建設物に損害を与えないようにするのも重要だぞ。与えた損害は，後にマイナススコアになってしまうのだ。

このぐらいの距離から撃破可能だ。ミサイルなら，1発だろう。迅速かつ的確な攻撃を心がけること

この作戦最後の大詰め市街戦。敵がワラワラと出てくるが，慌てずに1機1機破壊していく。ダメージはたいしたことないぞ

ダメージ覚悟！

◀敵エイリアンは，接近しないと攻撃してこない。その前に撃破するのがベストだ。もし接近戦になってしまったら，敵の攻撃を覚悟して突っ込むしかない。また，体当たりで撃破するとかなりのダメージを食らうぞ。レーダーを見ての遠距離攻撃が基本なのだ

空中の敵を優先！

▶対空戦は，スカウトが敵だ。こいつらは，放置しておくといつまでも追撃してくるぞ。ジャマなので，優先して撃墜していこう。基本は“接近前に落とす”だ。通過されたら，一度加速してから旋回して後ろを捕らえよう

浮遊要塞はこうして叩け！

最終攻撃目標である空中機動要塞。接近しすぎると，無数の弾を撃ってきて，あっという間に撃墜されてしまう。対処法としては，遠距離からの攻撃を繰り返すのが無難だが，機動要塞の上へ照準を合わせてレーザーとミサイルを連発すると，相殺せずに全弾が当たって軽く撃破できる。また，体当たりで撃破可能だが，現実的ではない。くれぐれも接近しすぎるな。

攻撃を受けてから旋回してももう遅い。撃墜されるのがオチ。じっくりダメージを与えて破壊していくこと

MISSION 2 ペルーのエイリアンを撃破!!

ペルーを解放するのがこの作戦の目的だ。基本的にエジプトと同じだが，空中戦がメインとなっている。また，新型の敵が次々と登場してくるぞ。視界がやや見にくいが，まず大丈夫だろう。地形も起伏が激しくなってくるのでアンデス山脈付近は地形すり抜け攻撃を試してみよう。実は，エリア中間付近で作戦目的はクリアしてしまうので，後半は加速して通過してもいいのだ。

新たな敵が次々と出現する

▼このミッションではスカウトの他に，インターセプターという迎撃機が登場する。スカウトよりも動きが速く，レーザーでは撃墜が難しい。ミサイルでの撃墜が効果的だろう。後ろに回られると，かなりやっかいな相手だ

▲非武装型飛行物体スウォーム。こいつは増殖し，攻撃をすると体当りで迎撃してくる。増殖元である本体は，分裂体と見分けにくいが動きが少ない。そいつを優先して破壊するのだ。途中で大量に出会うことになるが，接近しすぎたら迷わず旋回して何度もアタックをしかけよう。ムリをして突っ込むと，思わぬダメージを食らうことになる。慎重にイクベし

すべてをブチ抜け!!

トライポッドの重装甲型アサルト・トライポッドが多数出現する。攻撃が激しいので，早めにミサイルで倒せ

攻撃してこない!?

▼ペルー市街戦で，謎の非武装兵器を発見。攻撃もしてこないで作戦エリアを移動しているだけだが，こいつも敵だ。破壊してしまおう。どうやら，地上にいる人間をバキュームで吸っているらしい。その目的は何か。もうすぐわかるぞ

コレクター

謎のエイリアン建造物を発見

巨大な紫のエイリアン建造物を発見。何の目的で造られたかはまだ不明だ。撃って破壊しても，マイナススコアになってしまう。ここは撃たないで通過してしまうのがいいようだ。どうやらあのコレクターと関係があるらしい。考える前に，目の前にいるスウォームを倒してしまおう。

MISSION 3 ロスのサテライトレーダーを守れ！

次の作戦は，夜のロサンゼルスだ。夜間なので，敵の視覚確認が難しい。レーダーと見比べながら進んでいくこと。今回の任務は，ロス市街にあるレーダー施設を守ることだ。結果的に敵を一掃することになるが，レーダーは絶対に破壊してはならない。また，謎の建造物の存在理由も確認されたので，それを破壊することも任務になっている。ここからが本番と言っても過言ではないだろう。

▲敵のバリア兵器だ。緑の弾がなくなったら通過しろ

原子力は絶対撃つな

途中原子力発電所を通過するが，ここで発砲してはいけない。こういう場所に限って敵が登場するが，原子炉を通過してから迎撃しよう。むろん，衝突してもいけないぞ

▲このミッションから，エイリアンの戦車が登場する。ビルの間を素早く移動するぞ

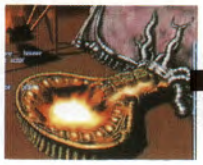
▲コレクター発見。ただちに攻撃すべし。攻撃はないが，邪魔な存在なことには違いはない

今度のコイツは手強い

▲赤外線追尾型戦闘機ヒートシーカー。動きは速いが攻撃ダメージが大きい。見つけたら優先して落とせ

めんどうならいいよ

▶市街ビルなどの建造物は，かなり邪魔だ。マイナススコア覚悟で破壊してしまってもいい



▲▶この建造物のコードネームは，プリズンと決定された。中に人間が収容されているらしい。破壊するなよ！

◀プリズンの周囲にあるパワーセルを破壊する。正確無比！

MISSION 4 イギリスでハウザーを救出！

仲間であるハウザーのF117が，偵察中に敵の攻撃を受け撃墜されてしまった。しかしどうやら彼女は無事らしい。敵の輸送部隊がその周囲にいるので，それを破壊しつつ彼女を救出するのが作戦目標だ。攻撃してくるのは，輸送部隊の護衛だけだが，エリア外に逃げる輸送部隊の本隊を撃破していくのだ。時間との勝負になるので，的確に敵を破壊していかないと間に合わなくなってしまうぞ。

エリア外に逃げるのを追撃!!

▲敵は輸送部隊の大群だ！ 追撃が間に合うか!?

作戦エリア中盤で輸送部隊の大群と遭遇する。やつらは左から右へと作戦エリアを横切っていくので，右から回り込んで攻撃していこう。空中の敵などに手間取っていると，部隊の先頭はすぐにエリア外に移動してしまう。だが深追いは禁物だ。エリア外に出てしまったら，ミサイルで遠距離攻撃をするといいだろう。

◀ハンターだ。手強いが数は少ない

▲この敵はデータがなく一切が謎の歩行兵器だ。しかし，それほど強力ではないので，早めに破壊だ

次々と現れる戦闘機

▲▶有翼型戦闘機イーグル。編隊を組んで飛来するが，もろいのですぐ撃墜できるぞ。こいつらに手を焼いているヒマはない

▶このイモムシのような敵が輸送車だ。武装はないぞ

▲最後にあるこのキノコのような砲台は，中央の１つだけ破壊して通過した方が無難だ

▲ヘリでハウザーが救出された。だが，このヘリに衝突するなんてマヌケなことはするな

「Jリーグ プロフェッショナル・サッカー1994」
日本一決定戦開催！

GAMEBLAST　Oh!FM TOWNS　コンプティーク
LOGIN　マイコンBASIC Magazine　電撃王　GURU

目指せ日本一のデータ野郎

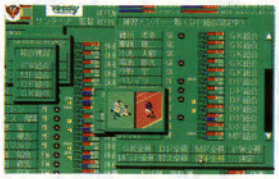
ファンの意識も見る目も，数年前から比べたら格段に進歩したJリーグ。そんな時代にピッタリのサッカーSLGがビクターからリリースされた。練習方法から，フリーキックフォーメーションまで，監督としてチームを作り上げることができるんだから面白い。そこで，このゲームを使って何かやろうと企画されたのが，各誌読者がデータで日本一を争うこの決定戦。各誌割り当ての代表枠は2名。手塩にかけた最強チームをぜひ編集部まで送ってほしい。決勝大会はJリーガーも参加してのデータ対戦と豪華賞品が待っているぞ！

日本一への道スケジュール

10月8日〜12月7日
募集期間

12月8日〜12月末日
代表選出作業

1月吉日
決勝大会



創刊間もないげーぶらは，
代表への最短距離！
ドシドシ応募してくれ！

あっと驚くゴージャスな賞品

優勝	ビクターMDデッキ
準優勝	FIFA公認ワールドカップUSA'94オフィシャルビデオ
3位	Jリーグ・特大チームフラッグ 他Jリーガーサイン色紙
各誌代表（2名ずつ）	Jリーグ・クラブユニフォーム＋お好みパソコンソフト
参加賞	図書券（せこくてゴメンね）

応募要項

【応募の決まり】「Jリーグ プロフェッショナル・サッカー1994」のユーザーディスクをコピーしてGAME BLAST編集部まで郵送してください（ディスクは返却しません）。フロッピーディスクのラベルシールには，監督名，クラブ名，住所，氏名，98版かTOWNS版かの種別を必ず明記のこと。そのほか，別紙に住所，氏名，年齢，電話番号，代表選出時の賞品用のお好みパソコンゲーム名を書いて同封してください。そのクラブチームが十分強くなり，ベストコンディションだとユーザー自身が判断したときのデータであれば，どの時点でセーブしてもOK。ただし，1人1データが基本です。同じ人のデータが2個送られてきたり，各誌に送ったりしたことがわかった場合，またはデータを改ざんした場合は失格となりますので十分注意してください。
【締切】12月7日（消印有効）
【応募先】〒103 東京都中央区日本橋浜町3−42−3 ソフトバンク GAME BLAST編集部「Jリーグ日本一」係まで

10月8日（土曜日）
Vol.1

なんでも募集のGAME BLAST
みんなの手で誌面を作ってくれ！

■「げーぶらを1年間タダで読みたいかー！」「おーっ！」。てな具合で，愛読者年間モニターの募集。ま，要するにこいつに当選すれば1年間GAME BLASTがタダで読めるという寸法だ。しかしウマい話がそうそうコロがってるはずはない。編集部から毎月本誌と一緒に送られるレポート用紙に回答して，返送するのが条件だ。

もしもこの話に乗り気なら，住所，氏名，年齢，職業（学年），使ってるパソコンの機種名なんかと一緒に，GAME BLAST創刊号への意見をレポート用紙2枚ぐらいにまとめて，「愛読者年間モニター」係まで。募集人員は10名ぐらい。締め切りは11月8日（消印有効）で，採用者の発表は1月号なので，みんなガンガン応募してくれ！基本的に，採用された方のレポートは，毎号，誌面で紹介することになるので，そのつもりでね。

■モニターと同時に，実は原稿を書いてくれるライターさんも募集してたりする。なにしろ創刊したばっかりで，若くて勢いのあるライターさんの数が不足気味なのだ。

「オレにも書かせろ！」という人は，最近2カ月以内にプレイして面白かったと思うゲームについて，レポート用紙2枚ぐらいに「良かったところ」と「悪かったところ」をまとめて，「ライターになりたい」係まで。募集は随時，採用予定者数はさすがに未定。面白いレポート待ってるぞ！

■応募先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク
GAME BLAST編集部
「愛読者年間モニター」
「ライターになりたい」
係まで

ネットワークに進出！

さて，「J&Pホットライン」という通信ネットワークサービスが，1994年秋に新しくなるのを知ってるかな？ それと同時に，本誌GAME BLASTのコーナーも，そのネットワーク内に開いてもらうことになった。本誌に付録で収録されるゲームの体験版や，レビューで掲載したゲームのデモ版，毎月掲載するソフトウェアランキングなどがデータとして入るほか，いろいろと予定されている。通信をやっている人はぜひ見てほしい。

J&Pホットライン自体は，14400bps対応，Y/Zmodem，Quick-VAN採用，ダウンロード中断機能などの新機能を満載して，現在急ピッチで準備が進められている。詳しいことは次号で発表するが，パソコン通信の経験のない人も，これを機会に通信を始めてみては？

GAME BLAST 次号予告

1994年11月8日(火)発売

創刊第2号の特集は，いきなりポリゴンを使った格闘ゲームと真の格闘技のバトルロイヤル実況中継をお届けする。ゲーム上のバトルとリング上バトルはどれだけ接近してきたのか，じっくりと楽しんでほしい。それに加えて，年末発売予定の最新ゲーム情報も満載。また，PC-98シリーズ対応（256色専用）の「アローン・イン・ザ・ダーク2」を，発売前だというのに体験版ディスク（付録はPC-9821専用）として付ける予定もあるぞ！

付録ディスク付き 特別定価○○円

編集後記

■今日という日は，GAME BLASTが創刊された記念すべき日であると同時に，我々「オフィス新大陸」が初めて世に出た日でもある。業界に新風を送らんとする本誌と，業界を開拓し新天地を求める我々の目指すところは同一だ。両者の発展を願わん。（新大陸/肥後恵介）

■レビューを主体にした初のパソコン誌ということで，ソフトの面白い部分，そうでない部分をハッキリ書けたことは，ライターとして無上の喜びだ。このレビューがみなさんのソフト購入に役立てば，喜びは倍増するだろう。（新大陸/摂津達也）

■パソコン業界において，久々にパワフルな雑誌が創刊された。ソフトハウス，読者，他雑誌など各方面から大きな期待を受けているらしいので，それに応えられるよう，スタッフの一員として精一杯がんばるつもりだ。（新大陸/出雲　至）

■創刊！　メデタイですね。良いモノは良い。そうでない部分はそれなりにハッキリ書こうという本誌のスタイル，ほかではお目にかかれません。硬派な雑誌です。（新大陸/陸奥キョウ）

■充実した海外ソフトの記事が読みたかったら，迷わずこの本は買いだ。公正なレビュー記事が読みたかったら，やっぱりこの本は買いだ。そして「オフィス新大陸」の記事が読みたかったら，当然この本は買い，かな？（新大陸/高天原朋乃）

■実はワタクシ，「引越し大好きっ！」なの。上京して7年，引越し回数は何と5回。そしてこのたび，6回目を敢行することになりました。だって，TVで裕木奈江チャンが，「お引越し〜お引越し〜」って誘惑するんだもん。新環境で原稿書きも頑張るゾ。（久慈尾まり）

■これを書いてる現在，巨人がM7で西武がM6。結局このままいってしまうのか。虎ファンの俺としては非常につまらん展開だ。あとは広島の頑張りに期待するのみ。しかし，なんで中村監督留任なんだ。これじゃ来年もダメだな。（平沢寿康）

■あまりに忙しくて，イグアナには満足な食事をあげられなかった。究極の忙しさを脱出したのであらためて身長を計ったら，5cm伸びてた。ゴメン。（DION）

■編集後記ってめんどうだから，ここで引退宣言しちゃおうかな。創刊号でオレのを読めた人はラッキーかも。なんて言いながら次号も書いてたりしてな。（く）

■自分だけ逃げようなんてずるいですよ。でも，代筆してもらったりしたら，怒られちゃいますかねぇ。どうです？（K）

■敬老の日が過ぎ，自分の誕生日が過ぎ，締め切りが過ぎ……，なのに，どうして，君達はまだ原稿を入れている。創刊号って，どこも同じ状況ですか？（n）

1994年　創刊号（11月号）
特別定価530円(本体515円)
1994年11月1日発行（毎月1回1日発行）
第1巻第1号通巻1号

編集長	永野　仁	
副編集長	桑原　修	
編集スタッフ	岡田　和久	
	西岡　浩二郎	
	ティム・スキャンネル	
	（ソフトバンク・アメリカ）	
編集協力スタッフ	板橋　弘道	久慈尾まり
	大河原　亨	茅野　剛史
	荻窪　圭	作山　哲広
	牟田　拓	戸塚　井一
	平沢　寿康	
オフィス新大陸	肥後　恵介	
	出雲　至	
	摂津　達也	
	高天原　朋乃	
	陸奥キョウ	
表紙デザイン	島村勝頼	
レイアウト	島村デザイン事務所	
	宮内デザイン事務所	
	山田　達也	
	AD GREEN	
校正	グループごじら	
写真	大屋　哲男	
	蒲生　晴夫	
	郡川　正次	
	鬼頭　栄次	
イラスト	吉村　勇子	
	永沢　しげる	
広告担当	阿部　慶輔	
発行人	橋本　五郎	
編集人	稲葉　俊夫	
発行元	ソフトバンク株式会社	
	〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3	
編集部	☎03(5642)8138	
販売局	☎03(5642)8100	
広告局	☎03(5642)8111	
印刷	凸版印刷株式会社	

© 1994 SOFTBANK Corp.　雑誌13501-11
本誌記事の無断転載を禁じます

マルチキャラクターシナリオシステム

真実に至る、4つの伝説

あのドーラ・ドロンを始め、おなじみの流浪の剣士アレス、
無頼の女武闘家アンバー・ガルシア、
そして謎に包まれた闇の暗殺者ジンザの4人の中から、
好みのキャラクターを選んで冒険を始められる、
新機軸のマルチ・シナリオ機能を搭載した「ブランディッシュ3」。
それぞれのキャラクターの特性を活かし、
個々の視点でバルカンの謎を解き明かしていく。
4種類のドラマ、4つのクライマックスがあなたを待っている！

流浪の剣士 アレス

絶世の美女 ドーラ・ドロン

闇の暗殺者 ジンザ

無頼の武闘家 アンバー

ブランディッシュ3 スピリット・オブ・バルカン

Brandish 3

Spirit of Balcan

イラストレーション：末弥純

■オートマップ機能が新しくなる

シリーズの特徴であるオートマップ機能がヴァージョンアップ。マーカーのサイズは倍になり、矢印表示で自分の向いている方向がわかる。一度落ちた落とし穴もオートでマッピングされ、わずらわしさも解消。

■オート移動機能もさらに強化

『2』から導入されたオート移動機能も大きくパワーアップされている。扉を自動開閉し、落とし穴、宝箱を自動回避。敵とエンカウントすると自動攻撃を始めるなど、一度設定してしまえば後の手間を省ける。

■プレイキャラの状態の変化

状態変化のヴァリエーションが増え、戦闘や冒険で変化に富んだストラテジが楽しめる。「毒」、「呪い」、「錯乱」などアクティブの特性を知り尽くした、これまでよりさらに高度な頭脳プレイを要求される。

11月発売予定
価格 12,800円
PC9801VX以降
要バスマウス

体験フェア開催 ●ブランディッシュ3体験フェア開催。発売前に遊べるチャンス！●参加してくれた方、先着100名様にブランディッシュ3ポスタープレゼント。さらに、その場で予約された方には、オリジナルグッズをプレゼント！ ■フェア実施店：秋葉原 10/22,23 ラオックスゲーム館 10/29,30 ツクモ本店3F 大阪 10/22 J&Pテクノランド1F、10/23 J&Pコスモランド1F 神戸 10/22 星電社PC-PORT2F 京都 10/23 J&P 京都寺町店

予約者全員プレゼント ■ブランディッシュ3を予約された方全員に、ブランディッシュ3特製オリジナルテレホンカードをプレゼント！その他、デモディスクや、BR3特製マウスマットなどがもらえます。詳しくは店頭で、チラシやポスターをご覧下さい。

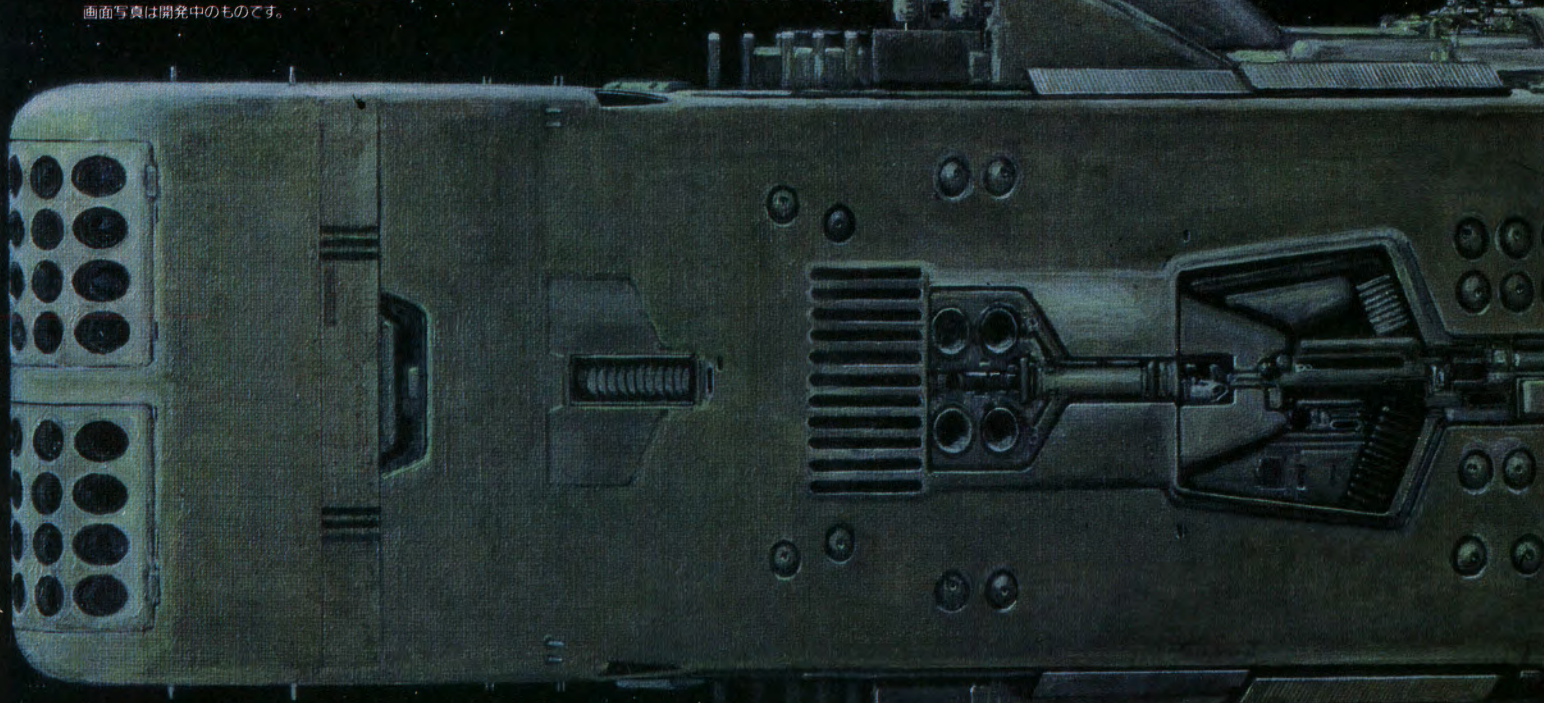
※お近くに販売店がない場合、通信販売でも予約できます。詳しくは当社まで、お問い合わせ下さい。

TEL 0425-27-6501 受付時間 月～金 AM9:00～PM5:30 FAX 0425-21-2109 24時間受け付けております。

Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION

画面写真は開発中のものです。

宇宙暦796年。
広大な銀河は、激しく対立する銀河帝国と自由惑星同盟の、
果てしのない戦闘の場と化していた。
帝国軍の若き天才ラインハルト、
そして「不敗の魔術師」ヤン・ウェンリー。
この二つの正義が激突し、
銀河は野望という名の炎に焦がされていく。
「銀河英雄伝説Ⅳ」はこの激しく、
壮絶な銀河の戦いをあますところなく再現した、
まさにシリーズ最高峰のシミュレーションゲームだ。
広大な銀河を舞台に、
個性豊かな登場人物が操り広げるドラマチックな戦い。
銀河を覆うのは悲しみの闇なのか、
それとも希望の煌めきなのか。
いま、この銀河系の歴史がキミの手に委ねられる。



悲しみは、宇宙の闇よりも濃く、
希望は、宇宙の煌めきよりも輝く。

BOTHTEC® ボーステック・ソフトウェア

株式会社 クエスト 〒158 東京都世田谷区用賀4-5-20 TEL.03-3708-4711

イラスト 加藤直之 ©1994 QUEST/BOTHTEC ©1994 MicroVision ©1988 田中芳樹・徳間書店・徳間ジャパン・キティフィルム
※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。※GSはローランド社の推奨する音源フォーマットです。

※通信販売(送料サービス):品名・機種・メディア名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

近日新発売!!

■数々の金字塔を打ち立ててきたシミュレーションゲーム「銀河英雄伝説シリーズ」。シリーズ最高峰ともいえる「銀河英雄伝説Ⅳ」がついに登場。広大な銀河は58の星系に分割され、そのスケールはまさに超怒級のものとなった。

■総登場人物171名のうち72名の中から1名を選択し、地位が向上するとコマンドが分化してより多くの命令が下せる。各登場人物には能力・特殊技能・性格が設定されていて、個性的な人物が銀河を舞台に迫力満点のドラマが繰り広げられる。

■フェザーンとの交渉や、基地の設営、要塞の移動、謀報活動による秘密情報の入手、クーデターの敢行など、そのゲーム性はより深く、さらに充実。

■空戦隊による制宙権の確保、艦隊の偽装や通信妨害、主砲を備えた惑星や要塞、移動目的地までの航路の指定など、その戦いは多様化し、戦略・戦術のおもしろさは、シミュレーションゲームを超越した迫力でプレイヤーの胸を打つ。

■加藤直之によるオープニング、エンディングCGアニメーションや、「エンサイクロペディア銀河英雄伝説」著者によるオールカラー全登場人物紹介Bookなど、魅力満載。

PC-9800シリーズ™ 98VX/UX以降ハードディスク専用(要空き容量20MB)
FM/MIDI(LA・GS)音源対応 FM6声/RS-MIDI対応
●16色専用●要バスマウス●要MS-DOS Ver3.30以降●CPU 80286以上●Roland GS規格対応

標準価格12,800円(税別)

ピー・エス・ディー
Presents
手塚プロダクション
and
古代祐三
in

まんじ　さいゆうき

卍 PSYCHIC

発売：12月予定
価格：￥12,800(税別)

対応機種：PC-9801 VX以降・EPSON 386シリーズ以降
●HD専用　●MIDI対応（ローランドSC88推奨）

ねえタロ、二人で旅に出ようよ

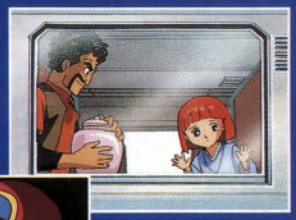
この山を下りると恐ろしい悪霊たちに
侵されてしまう...
お上人様はいつだってそう言うわ
でもねタロ、一度だけでいい...
自分の目で世界を見てみたいの...
二人で行ってみようよ、タロ
ねえタロ、怖いの？

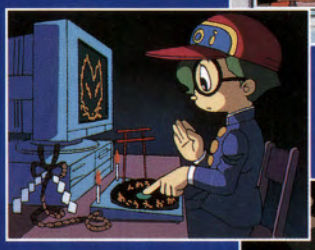
タロ、.....**怖いの？**

悪霊に取り憑かれた幼なじみのアサコを追って
仲間の背後霊たちを従え、荒れ果てた世界へと
旅立つ主人公タロ...
襲いかかる十二階位の悪霊たち、
アサコの不気味な変貌と暗躍、
そしてタロ自身にも宿る「黒い影」の成長...

思いもかけない展開をはらんだ壮大なストーリー、
手塚プロダクションによる美しいビジュアルと
個性豊かなキャラクター群、
そして古代祐三が自ら手がける情感溢れるサウンドトラック
各界の逞しいイマジネーションが織りなす光と闇の
近未来RPGオデッセイ

三年に渡る構想期間を経て、
そのヴェールが遂に脱ぎ捨てられる





ⓒ手塚プロダクション
ⓒ株式会社ピー・エス・ディー

★11月3日(木) NECパソコンフェア(於 幕張メッセ) ローランドブースにて
<卍PSY幽記>のプロモーションを実施致します。(ゲスト予定：古代祐三)

psd
株式会社ピー・エス・ディー
〒135 東京都江東区塩浜2-4-29 住友不動産木場ビル4F TEL.03(5683)1356
制作協力：(株) マスターピース

あんまり危機感はないけど、ともかく世界を救うんだ！

- 誰にでも手軽にプレイできる、簡単ルールの新感覚カードバトル陣取りシミュレーション。
- バリエーションに富んだステージ、経験を重ねることに強くなるカード、RPG感覚でプレイヤーをゲームの世界へと引き込みます。
- 86音源PCMフル活用による華麗なサウンド。
- 狙っているとしか思えない怪しいキャラクターの数々。

画面写真は開発中のものです。

RHYME★STAR™

© 1994 STARCRAFT Inc.
ライムスター is a trademark of STARCRAFT Inc.
RHYME STAR is a trademark of STARCRAFT Inc.

ライム★スター PC-9801シリーズ(VX以降) 今冬発売予定 ¥9,800(税別)

WINDOWS SELECTION VOL.1

あのパズルゲームの名作がウィンドウズでプレイできる！

- 対戦モード「ドラゴンズアイ」を搭載
- サンプリング効果音やMIDIによるB.G.M.
- 牌のデザインや配列等に新たなバリエーション

© 1994 Activision.
Super Shanghai Dragon's Eye is a trademark of Activision.
スーパー上海ドラゴンズアイ is a trademark of Activision.

¥5,900(税別)

WINDOWS SELECTION

MICROSOFT® WINDOWS™ COMPATIBLE

Windows is a trademark of Microsoft Corporation.

●スーパー上海ドラゴンズアイは、お客様のご要望にお応えして、2DDフロッピーディスク版を発売しております。

STARCRAFT
株式会社 スタークラフト
〒355 埼玉県比企郡滑川町羽尾359
森林公園駅前　Tel. 0493-56-3988

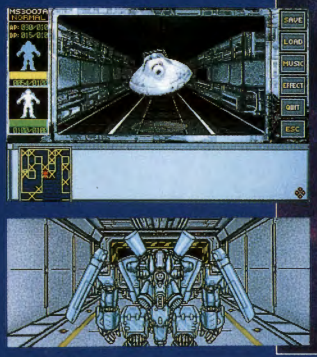
●当社ではゲーム開発に携わるプログラマーを若干名募集しています。応募を希望される方は当社までご連絡ください。
経験者は優遇いたします。

Starfire™

スターファイア

It's a story of a secret battleship in 2510.

'94スタークラフト、オリジナル作品 第1弾は、
エンディングまで息つく暇もなく、
疾走するRPG
をコンセプトに、何度も練り直し、
長い年月をかけ制作されました。
物語の前半は建物内、
後半では宇宙空間を舞台にした
シュートアクション。
それに、各シーンに合わせたBGMで、
ストーリーも曲もテンポよく進みます。



画面写真は
PC-9821版開発中のものです。

PC-9801
シリーズ
（UV・VX以降
要ハードディスク）

PC-9821
シリーズ
（Aシリーズ
およびMULTi）

10/14(金)
発売予定
¥12,800(税別)

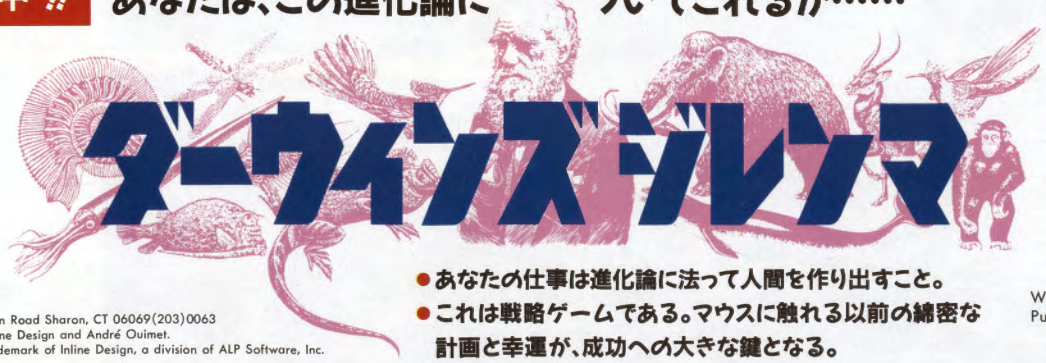
© 1994 STARCRAFT Inc.
スターファイア is a trademark of STARCRAFT Inc.
Starfire is a trademark of STARCRAFT Inc.

好評発売中!!

あなたは、この進化論に　ついてこれるか……

WINDOWS SELECTION VOL.2

ダーウィンズ ジレンマ



●あなたの仕事は進化論に法って人間を作り出すこと。
●これは戦略ゲームである。マウスに触れる以前の綿密な計画と幸運が、成功への大きな鍵となる。

¥4,800(税別)

WRITTEN BY ANDRÉ OUIMET
Published by **INLINE DESIGN**

Inline Design 5 West Mountain Road Sharon, CT 06069(203)0063
Copyright © 1990, 1994 Inline Design and André Ouimet.
Darwin's Diremma™ is a Trademark of Inline Design, a division of ALP Software, Inc.

歴史マニア・SLGファン垂涎。
GE・TENスタッフがおくる
新機軸の合戦ゲーム“戦乱”。

かつて、ここまでリアルかつスリリングな
合戦ゲームがあっただろうか。
地形や城、砦、武器、兵力まで、
あらゆる要素を史実に忠実に再現。
しかも内政や外交を省略し、
戦場での攻防に徹底的にのめり込める。
あの川中島や長篠、桶狭間などを舞台に、
より精密に、よりマニアックに、
合戦の醍醐味だけを追求した興奮の
戦術シミュレーションゲーム、戦乱。
もうすぐここに、雄々しき鬨の声が響く。

戦乱 [Senran]

近日発売

開発：GE・TEN
販売：ホクショー株式会社
〒920 石川県金沢市示野町イ-6
TEL.(0762)67-2210 FAX.(0762)67-2115

姫屋 Himeya Soft Inc.

ZENIT

FAA(フル・アニメーション・アドベンチャー)シリーズ

静止画一切なし! 全画面がアニメ

11月11日(金)発売開始!! ¥7,800(税別)

こっ、この動きは18禁です!

NEC 9800シリーズ/EPSON PCシリーズ

RAM640KB以上が必要です。アナログディスプレイが必要です。1ドライブの場合ハードディスクが必要です。

■MIDI対応 ■HDD対応 ■マウス対応 ■RAMドライブ対応

株式会社 姫屋ソフト 〒335 埼玉県戸田市上戸田4-13-18
TEL. 048-431-3358

H 第1弾

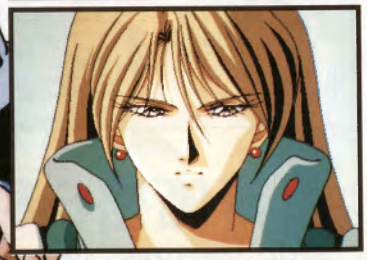
【 ゼニス 】

木星宙域3307警備艇［ゼニス］。主人公は、この5人の女性だけで編成された特殊な警備艇の隊長［ヒロミ］である。
ある日、警備艇ゼニスは半年前に消息を絶った貨物船マーメイドを発見する。
船体には外傷ひとつないものの、マーメイドからは何の応答もない。あらゆるセンサーにも何の反応も示さない……と、そのとき、わずかながら生体センサーに反応が……
ヒロミは生体の確認と、マーメイド号漂流の原因を突き止めるべく、部下とともにマーメイド号船内へと進入するのだった。
果たして生存者はいるのか？
マーメイド号漂流の真相は……？

ーション!!

▼見よ!!この動きまくりやがり!!!

とにかく動く動く！もちろんHシーンも満載で、それも激しく動く動く！ここぞ、というところだけが動くのではなく、何気ない動作から、派手なアクションまで、とにかく動く動く動く！もうとにかく動く動く！動くだけなのか？と言われようが……とにかく動く動くウウウウ!!



通信販売をご利用の方全員に…… ZENITH オリジナルテレカプレゼント

お近くのパソコンショップ等でお求めになれない場合は、通信販売をご利用下さい。住所・氏名・年齢・電話番号・ご希望の商品名とメディア(5インチ・3.5インチ)を明記し、左記の宛先まで現金書留でお申し込み下さい。送料・消費税は無料です。

英雄志願
～GAL·ACT·HEROISM～

イラストレーションbyせたのりやす

©1994 MICRO CABIN CORP.

『英雄志願～冒険少女編～天狗onジパング』
ASCIIログアウト冒険文庫にて好評発売中！

冒険が少女達を大人にかえていく…

RPGの限りなき自由度への挑戦！
フリーシナリオ、フリーレベルアップ、マルチエンディング機能搭載!!

物語の舞台は1つの首都と3つの近郊都市からなる島国。
主人公である３人の少女は「英雄」を夢見て冒険者養成学校に入学。２年半の基礎講習を経て、卒業実習として最後の半年間を、実際に街に出て仕事をすることによって勉強します。この期間をいかに過ごすかによってその後の将来は大きく変化することになります。
プレーヤーの目的は、この実習期間を同級生達と競いあいながら、主人公達を自分の思いのまま立派な冒険者に育てていくことにあります。

好評発売中！

■PC-9801VX・UX以降
■ハードディスク対応

新価格6,800円（税別）

■PC-286・386・486シリーズ 5'／3.5' 6枚組
■パッド／マウス対応　■NOTE BOOK可

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12　TEL.0593-51-6482
インフォメーションダイアル　TEL.0593-53-3611

Ghost Hunter Series #2

パラケルススの魔剣

原作：安田　均

スタッフ：グループSNE(白川　剛・柘植めぐみ)

キャラクター設定：弘司

PC-9801VX以降　標準価格9,800円(税別)

GM・GS音源対応： ■対応機種　Roland/SC-33、SC-55、CM-300、CM-500、SC-155、SC-55mk2、SC-88、SC-7　YAMAHA/TG-100、CBX-T3、TG-300　KAWAI/GMega、GMegaL、GMegaLX、MSB-98LX　Korg/05R/W、AG-10 その他/GM Level1規格のMIDI音源（対応インターフェース）　ローランド/MPU98、MPU98II、SuperMPU

パラケルススの魔剣　© 1994. H.YASUDA & GroupSNE/Humming Bird Soft

ロードス島戦記
灰色の魔女

●PC-9821用CD-ROM　標準価格¥12,600　好評発売中
●FM-TOWNS(マーティ対応)　要2MB　標準価格¥12,600　好評発売中

ロードス島戦記II
-五色の魔竜-

●FM-TOWNS(マーティ対応)　要2MB　標準価格¥12,600　好評発売中
●PC-9821用CD-ROM　標準価格¥9,800　好評発売中
販売元　NECホームエレクトロニクス

ロードス島戦記© Kadokawashoten/H.YASUDA & GroupSNE
ロードス島戦記—灰色の魔女—©Humming Bird Soft　ロードス島戦記II—五色の魔竜—©Humming Bird Soft

Ghost Hunter Series
黒き死の仮面
3DO

■3DO R·E·A·L　標準価格¥8,800　好評発売中
FZ-SJ0501

© 1994 H.YASUDA & GroupSNE/Humming Bird Soft
© 1994 Matsushita Electric Industrial Co.,Ltd.
3DO、3DOロゴとインタラクティブマルチプレイヤーはThe 3DO Companyの商標です。

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです

ユーザーズテレホン ☎大阪06(315)8255　月曜日～金曜日の13:30～18:00まで受付中/

■標準価格に消費税は含まれておりません。お買い上げの際に別途消費税をお支払い下さい。■通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(00980-6-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送りください。

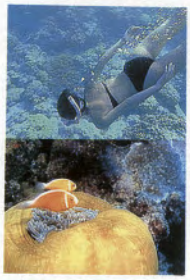
Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー　ハミングバードソフト
〒530　大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

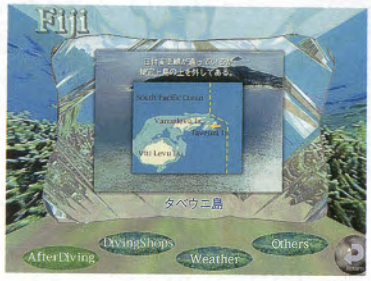
Entertainment CD-ROM for Macintosh

TWISTY NIGHT
トゥイスティ・ナイト
〜#1 合わせ月の夜〜
NEW RELEASE

CD-ROM界のNEWアイドル登場! その名は「六分義パセリ」16歳。
今までのCD-ROMにはなかった絵と音で綴るちょっと不思議な物語。

幸せの流星が引き寄せられると伝えられる「合わせ月の夜」オレは1人の少女に恋をした。そしてその時からオレの冒険が始まった。その少女の名はパセリ。哀しいほど強くて美しい少女だった…。▶11月25日発売 価格¥4,660(税抜) BCRM-0020 #2フェンネル 12月発売予定 #3タイトル未定 95年1月発売予定 〈動作環境〉Macintosh LC520以上(68040CPU推奨)/8MB RAM(空きメモリ4MB以上)/32000色以上/13 inchカラーモニター/倍速CD-ROM drive/漢字Talk7以上/Quick Time 1.6.1以上 ©1994 えんどうてつや/永井 努/星川泰子 ©1994 ヘッドオフィス/B.V.





World's Diving Spots
ワールズ・ダイビング・スポット
NEW RELEASE

世界中の海から選び抜いた15エリア・50スポットを網羅。
海中の美しさとダイビングの魅力を映像体験する!

世界各地の魅力あふれるダイビング・スポットを軽快な音楽に乗せて紹介する、水中映像の決定版! 観光スポットやダイビング・ショップの情報も付いているから、海外でのダイビングのシーズンに向けて、まずはCD-ROMで要チェック!▶10月21日発売予定 価格¥7,800(税抜) ISP-M48001 〈動作環境〉Macintosh LCⅢ以上(68040CPU推奨)/8MB RAM(空きメモリ4MB以上)/32000色以上/13 inchカラーモニター/倍速CD-ROM drive/漢字Talk7以上/Quick Time 1.6.1以上 ©1994 Reseach Institute of Systems Planning/ISP ©1994 BERG CORPORATION

NEW RELEASE
for Macintosh
& for Windows

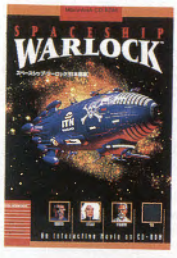
GE
GENERAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.

天才バカボン スクリーン・セイバー (FD3枚組)

今、話題のキャラクター「天才バカボン」がスクリーン・セイバーとなって登場!
『バカボン、これは何の役に立つのだ?』

▶Macintosh版、Windows版 11月下旬同時発売予定 価格¥5,800(税抜予価)
発売元:株式会社ゼネラル・エンタテイメント©フジオ・プロ/講談社/スタジオぴえろ

NOW ON SALE



SPACESHIP WARLOCK〈日本語版〉
スペースシップ・ワーロック

ワーロック伝説ここに甦る! 躍動感あふれる3Dアニメーションと迫力のサウンドで一世を風靡したSci-Fiムービーは、あなたのライブラリーに欠かせないSFアドベンチャーゲームです。
▶好評発売中 ¥7,800(税抜) BCRM-0019
〈動作環境〉Macintosh Ⅱ以上/8MB RAM/256色カラー/13 inch カラーモニター/倍速CD-ROM drives推奨/漢字Talk6.07以上 ©1991 by Reactor, Inc. "Spaceship Warlock" is a trademark of Reactor Inc. All rights reserved.

RETURN TO ZORK
リターン・トゥ・ゾーク〈日本語版〉

画期的なインターフェイスを駆使し、バラエティーに富んだ登場人物とアイテムを、豊富なグラフィックスで表現した本年度、最高難度のインタラクティブ・アドベンチャーゲームです。
▶好評発売中 ¥14,800(税抜) BCRM-0017
〈動作環境〉Macintosh LCⅢ以上のLCシリーズ、セントリス及びクアドラの全シリーズ(68040CPU推奨)/8MB RAM(空きメモリ3MB)/256色カラー/13 inchカラーモニター/倍速CD-ROM drives/漢字Talk7
©1994 Activision, All rights reserved.

The Manhole〈日本語版〉
マンホールCD-ROM
マスターピースエディション

世界中から絶賛された「マンホール」がとことん作り直され、魅力的なカラーリングで戻ってきました。さぁ!「マンホール」の世界でのワクワクするような冒険の準備を始めましょう!
▶好評発売中 ¥12,800(税抜) BCRM-0023
〈動作環境〉Macintosh Ⅱ以上/8MB RAM/256色カラー/9 inch カラーモニター/倍速CD-ROM drives推奨/漢字Talk7/Hard Disk ©1994 by Cyan, Inc. All rights reserved.

武内直子「美少女戦士セーラームーン」CD-ROM原画集

子供から大人までを魅了し続ける、超人気の美少女戦士が遂にCD-ROMとなって登場! 書き下ろしを含む120点のイラストをデジタルデータで網羅。ファン必見の映像情報も盛りだくさん。
▶好評発売中 ¥4,660(税抜) BCRM-0018
〈動作環境〉Macintosh LCⅢ以上(68030/25MHz以上)/Power Macintosh対応/必要空きメモリ5MB RAM 32000色以上(フルカラー対応)/13 inch カラーモニター/倍速CD-ROM drives推奨/漢字Talk7以上/Quick Time 1.6.1以降 ©1994 武内直子・講談社

※Apple、Macintosh、Quick Timeはアップルコンピューター社の登録商標です。

■発売元・販売元:バンダイビジュアル株式会社 東京本社 〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3階 TEL.03-5828-3028 FAX.03-5828-3058

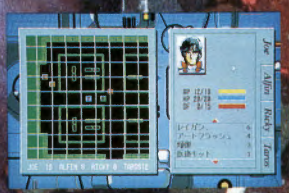
BANDAI EMOTION DIGITAL SOFTWARE

CRUSHER JOE

©高千穂&スタジオぬえ・サンライズ

クラッシャージョウ
「歓楽惑星の陰謀」

名作が
時間を
こえて
よみがえる



絶賛発売中！

■PC9801 VM21/UV21以降対応　■EPSON PC286・386・486シリーズ　■要バス・マウス
■ハードディスク対応　■FM音源ボード対応　■ディスク5枚組　■標準価格9800円(税別)

画：安彦良和
開発：株フィルインカフェ

通信販売のお知らせ

☆ファミリーソフト通信販売でお買い求めいただいた方に、「特製テレホンカード」をプレゼント!!
電話・FAXにて受付中！　TEL03(3924)5435(ユーザー対応)　FAX03(3978)3498で受け付けます。

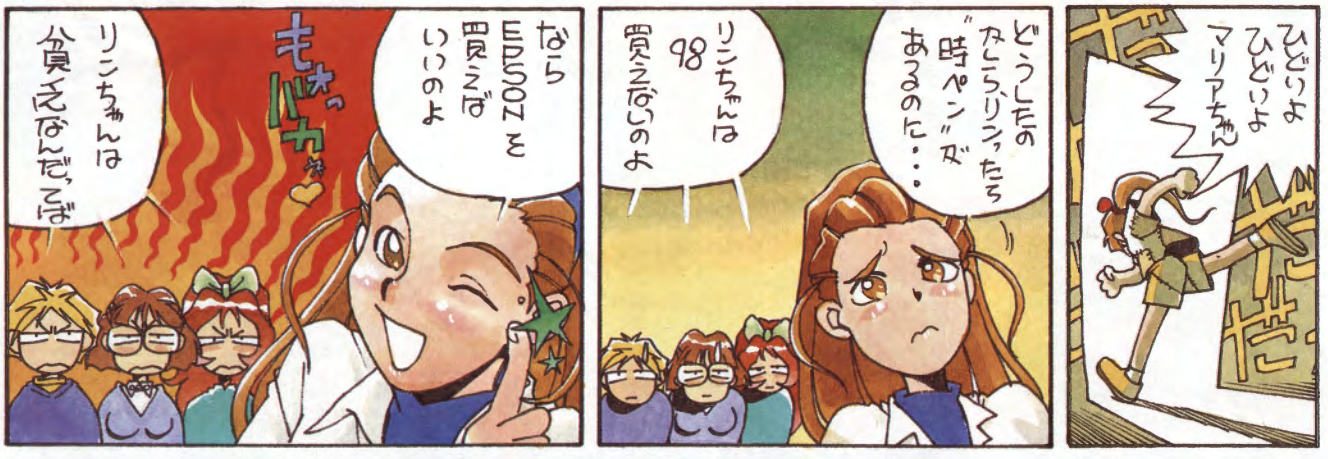
■電話受付時間：月～金曜日AM10:00～PM5:00まで　■FAX：住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記の上送って下さい。　■通販システムは、電話1本で商品が4日以内にお手元に届きます。(送料、消費税はサービス)

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア著作権保護監視機構

Family Soft
〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25
シャローム大泉301号

時ペンのマリアちゃん 金編

作：田中桂 ネ：菅野博士



魔法とロボットと宗教(!?) 天下無敵の多元宇宙RPG

このゲームに食品添加物はいっさい使用しておりません(でも食べたら危険です)

RPGは、戦いの道具じゃない！

時空救助隊ペンタス
那由他の果てに

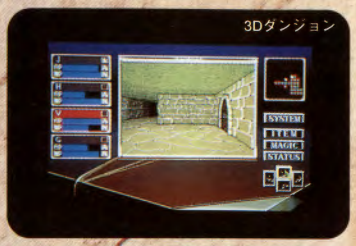
遊演体初のオリジナルコンピュータRPG！
１００以上のグラフィックと独立イベントを満載

PC9801シリーズ用
10月末発売予定　予価9800円

企画・制作：株式会社遊演体

我等に試練を与えよ…我等、必ず制覇せん!
JHV初のRPG、ついに完成!!

あなたは冒険者＝ダイバーとして、ギルドに登録したばかりの”駆け出しのダイバー”です。
あなたの行く手には様々なダンジョンが待ちかまえています。最高のダイバーに与えられる
名誉の称号”バスター”を目指し、あなたは冒険の日々に明け暮れます。
やがて、一目おかれるダイバーとなったあなたが至難の迷宮”ヘブン”に挑戦する時、何かがおこる……!

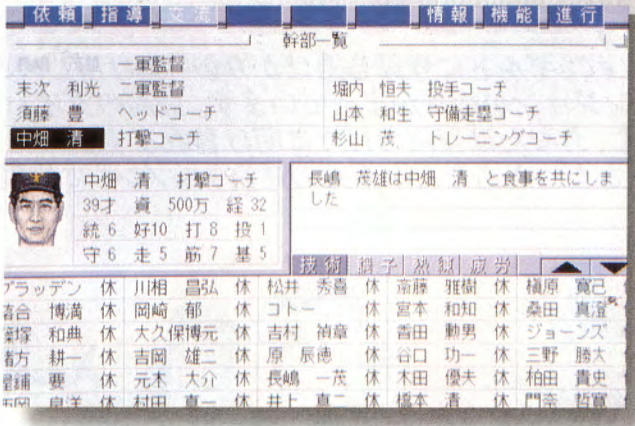


●通信販売のお知らせ
通信販売をご希望の方は、
商品名、機種、ディスクの
種別、住所、氏名、電話番号
をお書き添えの上、現金書留
にてお送りください。
尚、送料は無料です。

Aggregate
【アグレガード】10.14発売

価格;税抜11,800円／対応機種;PC-9801VX / UX以降 2HD 8枚組
●開発；(有)サインプロジェクツ●必要ハード；バスマウス、アナログディスプレイ●推奨ハード；ハードディスク●©1994 JHV/サインプロジェクツ

JHV JAPAN HOME VIDEO
ジャパンホームビデオ株式会社 メディア事業部 〒150東京都渋谷区神宮前6-5-6サンポウ綜合ビル TEL;03(3486)0621 FAX;03(3486)0622



SUPER野球道'93 '94年度データ改定版

●昨年ご好評いただきました「SUPER野球道'93」のデータが、'94年開幕時のデータに変わってリニューアル！ フロッピーディスクユーザーの皆様おまたせいたしました。もちろんこの改定版だけでも遊べます。 自動販売機"TAKERU"にて好評発売中の「SUPER野球道'93 '93年度末データ集」も使えるので楽しさ倍増！

NEC PC-9801シリーズ(VM以降)、PC-9821シリーズ、及び完全互換機

●要640KB ●要バスマウス ●ハイレゾモード不可 ●2階調液晶ディスプレイ不可 ●純正FM音源ボード対応 ●ディスクドライブ2基搭載機種またはディスクドライブ1基＋RAMドライブ1基搭載(仮想RAMドライブ不可) ●ディスク4枚組 ●価格9,800円(税別)

(メーカー発表'94年2月以降の機種につきましてはお問い合わせください。)

●「SUPER野球道'93」をお持ちの皆様へ 自動販売機"TAKERU"にて好評発売中の「SUPER野球道'93 '94年開幕データ集」をお買い上げいただければ改定版と同内容になりますので、データ集の方をお買い求めください。

※画面は開発中のものです。

SUPER野球道2 '94上半期データ集

●あの「SUPER野球道2」が最新データで、しかも12球団全選手の顔グラフィック付きで遊べる！ファン待望のデータ集が遂に登場！

●「SUPER野球道2」が必要です。●通信販売での発売を予定しております。

●「SUPER野球道2」のユーザー登録をされておられる方にはユーザー登録ハガキをもとにダイレクトメールを送付いたします。(発売日、申込方法などの連絡をさせていただきます。ユーザー登録をされておられない方は早急にユーザ登録ハガキをご返送ください。

NCU-NET ▶Nihon Create Users NET
アクセス番号 ▶0729-96-2625 単回線
運営時間 ▶24時間 随時メンテナンスあり

通信制御手順
●シフトJIS ●300～9600bps自動判別 ●MNP5, CCITT V. 42/V. 42bis
●XMODEM各種, YMODEM, YMODEM-g, Quick-VAN
●全二重N81XN ●ゲストID:GUEST ●ゲストパスワード:なし

(社)日本野球機構 プロ野球12球団公認ゲーム

※ゲームに関する最新情報の提供をNCU-netにて行なっております。ぜひ一度アクセスしてみて下さい。

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです

アルバイトスタッフ募集中

アルバイトスタッフを募集しております。(プログラム、グラフィックetc)履歴書と作品を当社宛にお送り下さい。折り返しご連絡致します。

■通信販売 送料無料 住所、氏名、電話番号、商品名、機種名、ディスクの種類(5、3.5、CD-ROM)を明記し、消費税を加算の上現金書留又は、郵便振替(00900-0-325688)でお申込み下さい。

CREATE 日本クリエイト株式会社
〒581 大阪府八尾市桜ヶ丘3丁目119番地 加島ビル TEL.0729-90-2525

CRUSADERS of the DARK SAVANT: application software
Copyright © 1992, 1994 by Sir-tech Software, Inc. and David Bradley.
"Wizardry" is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.
MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商品です。

ASCII

Wizardry®

CRUSADERS of the DARK SAVANT

ウィザードリィ・クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント

RPGのエッセンスを凝縮した
ウィザードリィシリーズ。
最新作はグラフィック、
ゲームシステムを一新し、
さらに進化しました。

お待たせしました。
CDSいよいよ発売！

（画面写真はFM-Towns版のものです。）

●前作Bane of the Cosmic Forgeからキャラクターの転送が可能
●マルチスタート/マルチエンディングのシナリオ
●シリーズ初の野外マップ
●より美しくなったグラフィック
●新たな惑星での冒険　新モンスター、新アイテム

'94年9月23日発売
標準小売価格12,800円（税別）
PC-9821シリーズ（256色版）
11月23日発売予定

［対応機種］

NEC PC-9801シリーズ（16色版）
テスクトップ（5-2HD、3.5-2HD）
PC-9801　BS2/BA2/BA/B×2/BX/US/GS/CS/FA/FS/FX/DA/DS/DX/ES/EX/UX/RL/RA/RS/RX/VX
PC-9821　Ap/As/Ae/Ce/Ap2/As2/Ae2/Cs/Cs2/Be/Bs/Bp/Ce2
ノートパソコン（3.5-2HD）
PC-9801　NA-C/NA/NC/NS-L/NS-R/NS-T/NS-E/NS
PC-9821　Ts/Np/Ne
・メインメモリ640kバイト必要です。
・16色対応高解像度アナログRGBディスプレイまたは8階調液晶ディスプレイが必要です。
・CPU286の機種（PC-9801EX/UX/VX/RX/DX）ではVer.3.3の日本電気株式会社製MS-DOSが必要です。それ以外の機種ではVer.3.3からVer.5.00Aまでのいずれかの日本電気株式会社製MS-DOSが必要です。
・バスマウス、純正ハードディスク、純正FM音源ボード（PC-9801-26）に対応しています。
・EGCが搭載されていない機種での使用はできません。
・PC-9801NOTEシリーズはハードディスク専用です。
・フロッピーディスクでプレイする場合、2台のフロッピーディスクドライブが必要です。1台のフロッピーディスクドライブ＋RAMドライブでのご使用はできません。
・フロッピーディスクでプレイする場合、いくつかのサウンド機能がカットされています。

FM-TOWNS版
※486sxモデル、ハードディスクでの使用をお勧めします。
・386sxモデルでは、ハードディスクが必要です。
・純正ハードディスク、マウスに対応しています。
・RAMは2Mバイト必要です。
・TOWNS用モニタ、キーボードが必要です。
・MARTYには対応しておりません。

DOS/V版・IBM
PS/55Zシリーズ
（モデル5530Z SX/5510T/5510Z/5510S/5530U/5523）
PS/Vシリーズ
（2405/2408/2410/VISION）
THINKPADシリーズ
※386SX、33MHz以上での使用をお勧めします。
・256色VGAモード専用です。
・マウスに対応しています。
・Ab-Lid,Roland LAPC-1/MT-32,Covox Voice,Sound Master,Sound Blaster,
・PC Speakerの各音源に対応しています。
・SEGA TERADRIVEには対応しておりません。

〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10　TEL.03-5351-8484　株式会社アスキー

The スーパーファミコン

スーパーファミコン100%

10/14号

定価430円(税込) 隔週金曜日発売

全国の書店、コンビニエンスストアにて好評発売中!

特報!

カプコン
ロックマンX2

スクウェア
クロノ・トリガー

別冊付録

特集
64ビット機はどうなる!?
任天堂のこれからの戦略を徹底解説!
これから任天堂がおもしろい(前編)

悩んでるタール人を救え!
MOTHER2
～ギーグの逆襲

ストリートファイターII道場(第6回)

裏ワザグランプリスペシャル

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE

MEGADRIVE

ビープ! ▶メガドライブ◀

11月号

定価540円(税込)

毎月8日発売

全国の書店にて好評発売中

特集
発売まであと1カ月!
セガサターン急速接近中!!
セガサターンの最新情報&
スーパー32X新着写真を超満載!

AM2研EXPRESS
バーチャファイター2
最新画面

幽☆遊☆白書
－魔強統一戦－
攻略SPECIAL

セガメガロープレ
プロジェクト特集第5弾!
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
ストーリー オブ トア
アフターハルマゲドン外伝

☆特☆報☆!☆
ナイジェルマンセル・
インディー
キャプテン翼
ミーナinワンダーランド

MEGA-CDのニューディスク情報を一足お先に

MEGA-CD PRESS
LUNAR -ETERNAL-
ソウルスター
餓狼伝説SPECIAL
大封神伝

SOFT BANK ソフトバンク/出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 TEL.03-5642-8100

Oh!PC

PC-98活用誌

1994 11/1号
10月15日(土)発売 特別定価740円

Disk Project

3.5インチディスク小冊子付き

パッケージソフトに負けない
実用オンラインソフトウェア集

オンラインソフトウェアには市販のパッケージソフトには少ない、ユニークなソフトが多数があります。対象としているユーザーが少数の場合などは、なかなかパッケージソフトにはならないからです。今回はこういったユニークな秀作オンラインソフトを紹介します。

SPECIAL FEATURE

Oh!PC編集部があらゆる方向から完全チェック
新98シリーズは、この機種が買いだ

コストパフォーマンスの高さで今や話題騒然の新98シリーズ。最も高速なPentiumプロセッサを搭載した製品や、従来機種の高速版などこれまでのシリーズを一新する構成となりました。次号の特集では、これら新PC-98シリーズを徹底検証します。

FEATURE II

留守番電話より便利で、パソコン通信より手軽な
実践FAXソフト活用術

最近、新しいFAXモデム、FAXソフトが次々と発売されています。理由はいくつか考えられます。たとえば、パソコン通信はアクセスしないとメールが来ているかどうか分かりませんし、電話では図やイラストは送れません。しかもFAXソフトを使えば、データベースとリンクさせて表紙だけ変えて複数の相手にFAXするなどできます。第2特集ではFAXソフトの実践的な使い方を紹介します。

富士通FMシリーズ情報誌 for FM TOWNS / MARTY / R / V etc.

Oh!FM TOWNS

秋の特別号
特別定価980円(税込) ●毎月18日発売
10月18日(火)発売

特別付録 天晴CD Vol.1 飛龍の巻

TOWNSユーザーのみなさん、お待たせしました。5年の歳月を経て満を持しての登場となる、まさに「天晴」なCDです。

スーパーストリートファイターII(カプコン) EMIT(光栄)
ストライクコマンダー(エレクトロニック・アーツ・ビクター)
ほか、数々の体験ソフトウェア
3Dフライトアクション「SKY DUEL」 モーフィングツール「Dolph Morph」
ほか、数々のオリジナルゲーム集、ツール&ユーティリティ集満載!!

特集 Windowsの明日

ビジネスを語るにもホームユースを語るにも、Windowsの話題はパソコン誌には欠かせない。V3.1で処理速度が向上したことや、相次ぐ高速マシンの登場などの諸事情もあるが、個人でもネットワーク化して使うこともできるから、使い道は無限に広いことも考えられる。そこでWindowsのもつ機能全般、本誌ライターが紹介する「私のWindows活用法」から、Windowsが魅せる未来の姿、等々についてじっくり見てみよう。

その他の記事 ●アンケートに見るTOWNSユーザー(3) ●連載:画像処理の達人

PERSONAL COMPUTER MAGAZINE
for MZ,X1 and X68000

Oh!X

11月号
定価680円(税込) ●10月18日(火)発売●毎月18日発売

特集
冬期集中BASIC講座

●SX-BASIC用ゲーム開発キット
SX-BASICの活用
●XSPRITE.FNC活用法

ショウレポート
データショウ'94

全機種共通システム
シューティングゲームB-GALET2

新製品紹介
BJC-400J/X680x0 Develop&libc II

SOFT BANK ソフトバンク/出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 TEL.03-5642-8100

SEGA SATURN MAGAZINE

［セガサターンマガジン］

次・世・代 ゲーム雑誌も NEXT GENERATION!!

セガ次世代
ゲームマシン
セガサターンの情報を
パーフェクト・サポート!

11月下旬 創刊!

©1994 SEGA

SOFT BANK ソフトバンク株式会社/出版事業部

©1994 KUKI INC.

PISTON
株式会社 KUKI デジタルエンターテイメント事業部
〒150 東京都渋谷区恵比寿西2-21-1 ジョワレ代官山B1F
TEL 03-3476-8661

(通信販売のご案内)
ご希望の方は、住所・氏名・年齢・電話番号・商品名(例:SADORA MAZORA MPT 003)を明記し、税抜価格を現金書留で下記までお送りください。(消費税・送料サービス)。

本誌「げーぶら神託」をごらんください。

ゲームソフト、不満はいろいろあるようで。

Aさんの場合
ノートパソコンを持っているんですけど2FDD用のゲームを買っちゃって。

Bさんの場合
僕も1FDDマシンなんですけど、HDD対応じゃなかったんです、これ。

Cさんの場合
セーブ機能のないゲームなんですよ。

Dさんの場合
いちいちキャンプに戻ってセーブするのがめんどうで。

Eさんの場合
Hゲーム買っちゃって、この場面残しておきたいんですよね。

Fさんの場合
ヤッター！のエンディング、残すことができたら仲間に自慢できのに。

Gさんの場合
Q&Aなんですけど、実はすすめないんですよ、ハイ。最後にウハウハの画面があるのは知っているんですが。

Hさんの場合
すぐにあきちゃうんですよ。このゲームの内容はそのままで、あっちやったり、こっちやったりしたい。

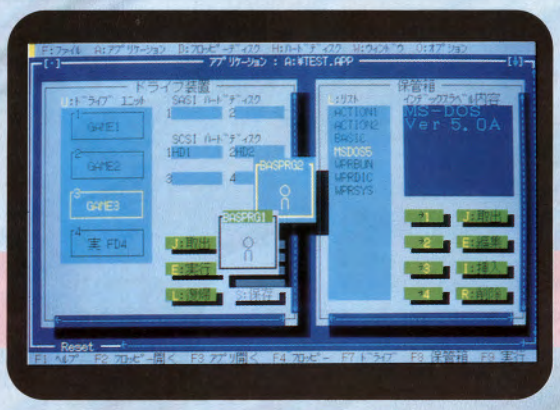
そこで解答

ゲームソフトにたのしさプラス

[vá:rtʃuəl Ⅱ]

ヴァーチャル・ツー

価格25,800円（税別）



画面写真は、PC-H98のものです。

1 仮想4FDD & バックアップ機能

ノートパソコンがゲームマシンに変身。
MS-DOS以外のソフトもHDDで管理できます。

2 どこでもセーブ

特定の場所あるいは、セーブ機能のないゲームでも任意の場所でセーブロードができ、同じ場面を繰り返し楽しめます。

3 マルチアプリケーション

いまやっているゲームの状態をそのままに、違うゲームができます。
仕事の合間に（上司にバレないように）ゲーム！
ゲームの息抜きに仕事！

4 仮想HDD

HDD対応ゲームも動作します。
[vá:rtʃuəl Ⅱ] のみ。

そしてタケルで買えるロングセラー [vá:rtʃuəl] タケルバージョン15,000円（税込）

機能仕様	[vá:rtʃuəl Ⅱ]	[vá:rtʃuəl]	ちなみに外付FDDの場合
仮想4FDD	○	○	△
バックアップ	○	○	×
どこでもセーブ	○	○	×
マルチアプリケーション	○	○	×
仮想HDD	○	×	×
日本語表示	○	×	×
メディアコンバート	×	×	○
OS	MS-DOS 3.××以上 VCPI環境	MS-DOS 3.××以上	外付FDDよりヴァーチャルがお得です。
増設メモリ	2Mバイト以上	1Mバイト以上	
HDD空き	2Mバイト以上		
CPU	80386,80486		
対応機種	NEC PC9801　EPSON PC386/486		

仮想4FDD
MS-DOS以外のソフトにも対応。1FDDマシンで2FDD用ゲーム。

バックアップ機能
フロッピーのイメージをまるごとハードディスクに保存。

どこでもセーブ
いつでも途中結果を複数セーブできます。

マルチアプリケーション
複数のアプリケーションを切り替えながら動作。

画面写真は、
PC-H98のものです。

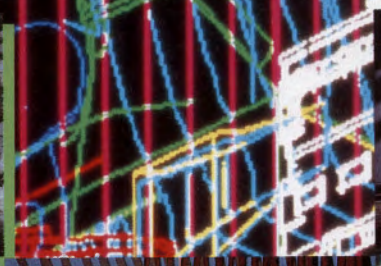
ガヂェット
GADGET
技術サポート 0188-68-6671（土・日・祭日を除くAM10:00-PM6:00）
サポートネット 0188-68-6672,,,T#55#55#55#55#55 ゲストID:GUEST
〒010-14 秋田市仁井田本町6丁目4番13号

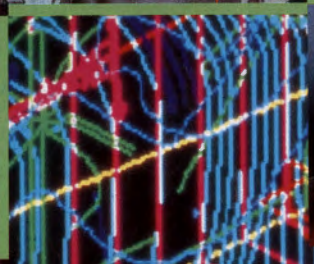
◆お求めは、全国有名マイコンショップにて販売いたしております。◆タケルでは [vá:rtʃuəl] のみの取り扱いとなります。◆お近くに取り扱い店がない場合はお気軽に当社にお問い合わせください。

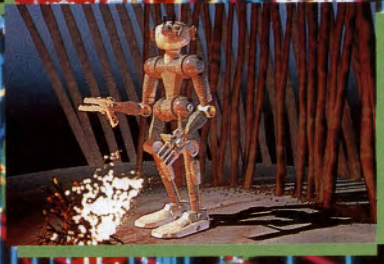
Changing Vision

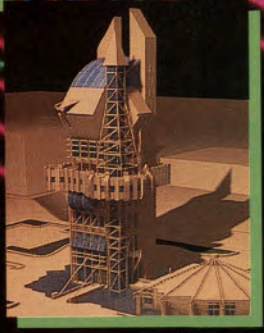
ご提案するのはデスクトップソリューションです。

Autodeskのデザイン・オートメーション／マルチメディアワールドが今また劇的な進化を遂げる。ユーザニーズの一歩先を行くAutodeskが提案する真のビジネスサクセスストーリーは、最強の次期ラインナップの登場とともに語られる——この進化が、ビジネスシーンの未来を変える。









■日時／1994年10月20日(木)・21日(金)
午前10時～午後5時30分
■会場／池袋サンシャインシティ(ワールド・インポートマート／文化会館)
■入場料／1,000円
■主催／オートデスク㈱AutodeskExpo'94運営事務局
■お問い合わせ先／Tel.03-5295-0337
■数々の新製品、最先端技術のプレゼンテーション、ユーザの語るソリューション事例等、詳しい情報はFAX BOX 03-5950-0948のNo.22をご活用ください(ファクシミリの受話器からダイヤルください)。

最強の戦略製品登場

Autodesk Expo '94

Desktop based Solutions for Success

Autodesk.

〒150東京都渋谷区恵比寿4丁目20番3号 恵比寿ガーデンプレイスタワー24F TEL. 03-3473-9511
〒532大阪市淀川区宮原3丁目5番36号新大阪第2森ビル14F TEL. 06-350-5221

GLODIA オウロラ
制作・販売 株式会社グローディア
〒167 東京都杉並区荻窪4-20-12エクセレンス・T 1F TEL.03(3220)5226

敗北は死を意味する!戦術級シミュレーションRPG超大作!!

クラスチェンジしながら成長するキャラクタを操り、与えられたミッションを遂行。戦術を極めた者にのみ勝利が訪れる、辛口シミュレーションRPGここに登場!幾多の地に鉄壁の布陣で待ち構える敵将たちを倒すことができるか!?

シミュレーションRPG

© 1994 GLODIA

ラグナレック

PC-9801・9821シリーズ

¥12,800(税別)

対応機種

PC-9801・9821シリーズ　98NOTE◆EPSON　PC-386／486シリーズ　BOOK／NOTE

CPU80386以上　ハードディスク専用(要MS-DOS Ver.3.0以上)　メインメモリ1.6M以上

●バスマウス専用●FM音源対応●MIDI対応●液晶ディスプレイ対応

10月28日発売!

◆クラスチェンジしながら成長していく戦士は大小130種類以上!!

◆壮大なスケールでドラマが展開される戦場は35ステージ＋α!!

◆簡易戦術図システムの採用により最大8部隊を簡単制御!!

◆奇襲、索敵、陽動作戦など多彩な戦術を思いのままに実現!!

◆強力戦術AI搭載により待ち構える敵将たちの布陣は鉄壁!!

◆位置で攻撃が決まるメイトリックス・コンバット・システム採用!!

◆昼夜の変化に加え、雨、霧などの天候が勝敗を大きく左右!!

強力ビジュアル・スタッフ!

キャラクターデザイン協力:きむらひでふみ(スタジオ・ウイズ)

イラストワークス:此路あゆみ(スタジオ・ウイズ)

98でついに登場“ぞう”にもできる!?親切設計!

ゲームセンターCX
COMPILE

なぞぷよ

©COMPILE 1994

11月11日(金)
発売予定

難問奇問が300問

もう拷問！
かわいいキャラもフルサイズ！
●対応機種／NEC PC9801シリーズVX以降
予価7,800円（税別）
No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構
※ゲーム画面は開発中の物です。実際の商品とは異なる場合があります。
社員募集
■職種＝プログラマー・デザイナー・システムエンジニア・営業・広報・総務■資格＝●実務3年以上経験者■応募＝葉書に〒番号・住所・氏名・年齢・☎番号・/会社名/職種を記入し、右記住所の「中途採用」係まで、お送りください。折り返し詳しい内容をご通知いたします。
〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング
PHONE 082-263-6165（ユーザーテレホン）
株式会社コンパイル
問題を作れるエディター付き！

マルチメディアのNEC

NEC

98 CD-ROM COLLECTION

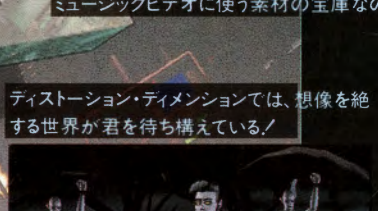
洗練された3Dグラフィックの驚異のミュージックアドベンチャー超大作いよいよ登場！

映像と音楽を駆使してミュージックビデオを制作せよ。メディアタワーか君の司令塔だ。気になるところをクリックしてみよう！

タワーの外は一見奇怪な異次元空間だが、ここがミュージックビデオに使う素材の宝庫なのだ！

ビデオシーケンサーで好きなアニメや音楽を自在に編集し、地球へ送信。もし作品がヒットしなければ…

ディストーション・ディメンションでは、想像を絶する世界が君を待ち構えている！



TOTAL DISTORTION

トータル・ディストーション

Windows版　年内発売予定

(C) 1993, Pop Rocket, Inc. TOTAL DISTORTION, POP ROCKET, and the Pop Rocket Logo are the international trademarks of Pop Rocket, Inc.

話題の新作、続々登場！

臨場感あふれるフルカラー表示*と動画で超リアル体験しよう！

今秋発売予定

NEW

競馬のすべてを詰め込んだ！大人気ゲームダビスタ特別版も収録!!

98対応

CRITICAL PATH

クリティカル・パス　Windows版 価格10,800円(税別)

*ご使用のシステム構成により異なります。

中央競馬完全ガイド'94

Windows版　価格12,800円(税別)

※Windowsは米国マイクロソフト社の商標です。※その他の製品名および社名は各社の商標または登録商標です。

NECホームエレクトロニクス お問い合わせは、光メディア事業部へ 〒213 神奈川県川崎市高津区久本3-14-1 ☎044(844)8888

©SOFTBANK CORP
1994 Printed in Japan

T1013501110535　雑誌　13501-11